DEV **WOLVERINE** VE **MODERN WARFARE 2** POSTERİ HEDİYELİ!

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

HAZİRAN 2009/06 | 6.50 TL (KDV Dahil) SAYI: 20 | ISSN: 1307-8933

K.K.T.C. 7.50 TL. (KDV DAHİL)

THE SIMS 3

Çok daha canlı ve çok daha büyük...
Gerçek hayatınızla vedalaşın

» X-MEN ORIGINS WOLVERINE

» TERMINATOR SALVATION

» STILL LIFE 2



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

» OYUNLARA VERDİĞİMİZ PARALAR NEREYE GİDİYOR? » ALTERNATİF OYUN KEYİFLERİ
» CHAMPIONS ONLINE » HELLDORADO » DOSYA: AH ŞU FANATİKLER! » ALPHA PROTOCOL
» DEAD RISING 2 » UFC UNDISPUTED » CHRONICLES OF RIDDICK İNCELEME VE TAM ÇÖZÜMÜ


> TAMAMEN BEDAVA
> 6 FARKLI YENİ KARAKTER SINIFI
> SÜRÜKLEYİCİ HİKAYE
> YENİLİKÇİ RUH SİSTEMİ
PROVIDENCE'IN KAPILARI AÇILIYOR
WARRIOR EPIC
MMORPG oyunlarında yeni bir çağ açılıyor.
Warrior Epic topraklarında yeni maceralar sizleri bekliyor.
HEMEN ŞİMDİ KAYIT OLUN!
www.warriorepic.com



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ



OYUNGEZER'İN YENİ DURAĞI, YENİ YUVASI

Ve Oyungezer doğduğu yuvasından ayrıldı. Oldukça hüzünlü bir taşınma oldu bizim için ama artık zamanı gelmişti… İlk girdiğimizde büyük bir maceranın peşinde "biz ne yaptık böyle ya?!" şaşkınlığı içindeydik. Tam 19 ay boyunca, ilk 18 sayımızı çıkarttık burada. Pek çok tatlı anımız oldu. Birçok yeni dost katıldı aramıza, bazı eski dostlar da tekrar yuvaya döndü. Ve hiç beklemediğimiz başarılara imza attık birlikte… İlk sayımız olan Kasım 2007'den, Kasım 2008'e %35 artışla tüm teknoloji ve oyun dergileri arasında satış rakamını en çok artıran dergi, tüm dergiler arasında da altıncı olduk. Haliyle Altunizade'deki ilk ofisimizin uğuruna inandığımızdan zor geldi taşınmak biraz. Fakat artık tıkış tepiş, üst üste çalışıyorduk orada ve daha geniş bir yere ihtiyacımız vardı.

Şimdi daha geniş, daha sakin yeni ofisimizden yazıyoruz bu satırları… Herkesin yüzü daha bir gülüyor eskisine nazaran. Bir apartman dairesine tıkılmış değiliz, yorulunca çıkıp oturulacak küçük bir bahçemiz, kocaman bir oyun odamız var. Ama bu "rahatlığın" bedelini medeniyetten oldukça uzak bir yere taşınarak da ödemiş durumdayız. Geceleri yeni ofiste yalnız kalanlar, tavan arasından tıkırtılar geldiğini söylüyor… Alt kattaki salonda gece gece bir karartının dolaştığı rivayet ediliyor… İyi sıhhatte olsunlar mı bastı yeni ofisi derken, ofisi taşırken kullandığımız kartonların arasından bir suret doğuverdi! Burak! Burak Akmenek!

Evet, bir eski dostumuz daha esas yuvasına böylece geri dönmüş oldu. Hoş geldin Burakçığım :)

Fakat farkında mısın Sinan, egzoz yerine polen solumaya başladığımızdan beri ofiste sanki bir enerji patlaması yaşanıyor… Aradığım kimseyi masasında bulamıyorum mesela ben. Durmaksızın hareket halindeyiz sanki hepimiz. Ya da önceki ofisten sonra burası biraz büyük geldi, başım dönüyor.

Geçen ay buraya Monkey Island resmi koyarak ne iyi etmişiz, bu ay iki haber birden aldık en bir korsan dostumuz Guybrush Threepwood'dan. Bir taraftan adventure oyunlarıyla alakası kalmamış olan Lucas Arts ilk Monkey Island'ı yeniden yapmaya karar veriyor, bir taraftan Sam & Max'i yeniden var eden Telltale Games bölümler halinde yayınlanacak yeni bir macera üzerinde çalışıyor. Yanlış mı duyuyorum, baş dönmesinin yan etkisi mi? Tam iki Monkey Island birden, şaka falan değil yani?

Hoş geldiniz yeni sayıya, siz içerideki sayfalara buyrun lütfen, ben de bir yüzümü yıkayayım.

Oyungezer ekibi adına
SERPİL **& SİNAN**

içindekiler

360drc





PC İNCELEME



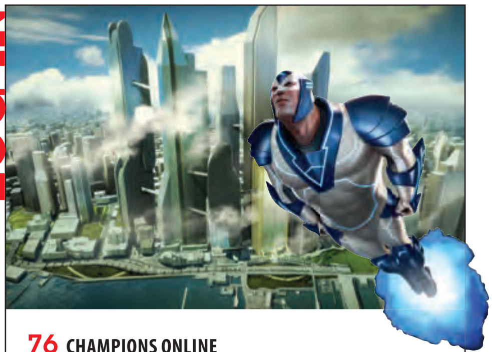


KONSOL İNCELEME





LOG-IN



bakmadan geçmeyin







DOSYA

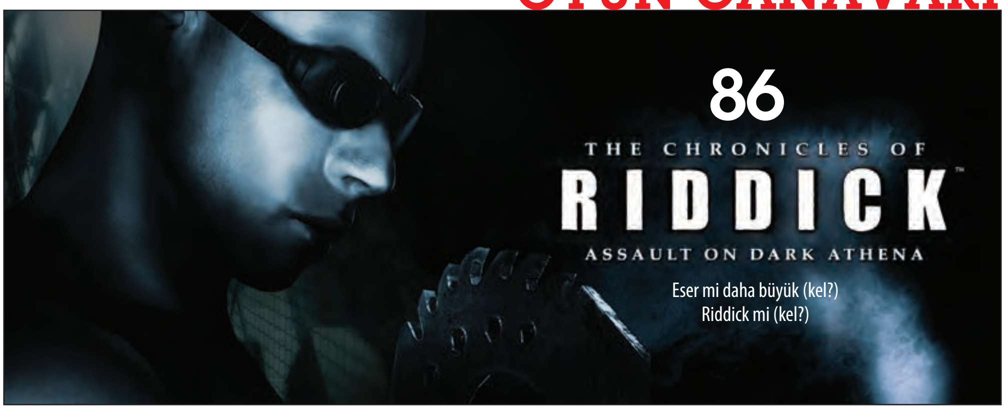


EKRAN DIŞI





OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

Oyungezer
DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Warrior Epic
2- Dragon Age videosu
3- Modern Warfare 2 videosu
4- Classic Night
5- Normal Tanks

OGZ_DVD kuralları

> OGZ_DVD'den herkese bahset.

> Bana OGZ_DVD'den bahsetme.

> Aradığınız şey ne olursa olsun OGZ_DVD'de bulunur. Eğer bulamıyorsanız biz özellikle gizlemişiz demektir. Bu durum aradığınız şeyin OGZ_DVD'de bulunduğu gerçeğini değiştirmez.

> Arka arkaya birden fazla kez OGZ_DVD yazmanız gerekse bile kopyala yapıştır yapamazsınız. Bu mümkün değildir.

> OGZ_DVD bir tekerlek değildir.

> OGZ_DVD'yi arabanıza asmak kıro olduğunuz anlamına gelmez. Aksine, astığınız OGZ_DVD'lerin sayısı ne kadar havalı olduğunuzun bir göstergesidir.

> Oyungezer DVD oyungezerdir.

> OGZ_DVD tek bir DVD değil bütün DVD'lerin birleşimidir, kolonidir, komündür, paspartodur. Diğer kurallardaki ifadelerin bu kuralla çeliştiği durumlarda biz kazanırız, siz kaybedersiniz. Buradaki biz, siz olmayan bizleri ifade eder.

> Bir oyunun birden fazla OGZ_DVD'de yer almaması için geçerli bir sebep yoktur. Olsa da bizi ilgilendirmez.

> OGZ_DVD'nin iki yüzü yoktur, yalnızca bir adet hiperyüzey barındırır. Çalıştırmak için bilgisayarınıza ne şekilde yerleştirmeniz gerektiği bizi değil, kuantum fizikçilerini ilgilendirir.

> OGZ_DVD'yi bilgisayarınıza yerleştirdiğinizde o kadar hızlı döner ki, yapısını oluşturan maddelerin bir kısmı enerjiye dönüşerek bilgisayarınıza ek güç sağlar.
(Devam edecek?)











AaaaaAAaa aAAAaaAAA AaAAAAA!!!

YERÇEKİMİNİ HİÇE SAYANLARIN BİLMESİ GEREKEN 4 ŞEY

1. Oyunu oynarken istemsizce oturduğunuz yerde sağa sola kaykılmanız normal bir durum. Ama fazla kaykılıp yere düştüyseniz dışarı çıkıp bir hava alın... Balkondan değil!
2. Oyunun yapımcıları bile toplam yirmi beş adet A harfi ve üç ünlem işaretinden oluşan ismini yazarken kopyala&yapıştır yaptıklarını itiraf ediyorlar.
3. YouTube'a "base jumping" yazarak daha çok ohAaaaAAaaa diyebilirsiniz. Bu arada sorması ayıp YouTube hâlâ kapalı mı? Biz farketmiyoruz da.
4. En uzun süreli serbest düşüş paraşüt atlayışında dünya rekorunu *Eugene Andreev* adlı zat-ı muhterem 24.500 metre ile 1962 yılından beri elinde bulunduruyor.

Bulmaca delisi







Bu ay Demo bölümümüzde ne ararsanız var. Tüy yumakları, elfler, goblinler, bitkilerle savaşan zombiler, penguenler ve penguen gibi giyinen beyefendiler... Ama en çok da bulmaca oyunu var. Eski bir oyun olmasına rağmen hapşuran tüy yumaklarının şirinliğine dayanamayıp eklediğimiz *Chuzzle*, altmış dakikalık süre kısıtlamasına rağmen bağımlılık yapma potansiyeli yüksek *Plants vs. Zombies*, özünde Bejeweled kopyası olmasına rağmen çok daha fazlasını sunan *Puzzle Kingdoms* ve dergi içinde de olsa OGZ_DVD fenomenlerinden biri olan *Qwak* mesela. Hepsini illa ki bir şeye rağmen eklemişiz de haberimiz yokmuş meğer. O değil de geçenlerde *Sudoku*'nun bulmaca mı yoksa zekâ oyunu mu olduğu üzerinde kafa yoruyordum, karar veremedim. Düşünmek için tuvalete gittim ama o da fayda etmedi. Görüşlerinizi bekliyorum.





Ölülerle kumar oynamak…

syf 11 >>

360drc



BASİTLEŞMEYELİM LÜTFEN

**Bu ay Biz Bunları İstiyoruz köşesinde Beyond Good & Evil 2 var. Bildiğiniz üzere, oyunun tasarımcısı Michel Ancel. Kendisi Shigeru Miyamoto ve Frédéric Raynal ile birlikte 13 Mart 2006 tarihinde, o dönemki Fransa Kültür Bakanı Renaud Donnedieu deVabres tarafından şövalye nişanına layık görülmüştü. Ancel kuşkusuz bu sektörün gördüğü en yetenekli oyun yapımcılarından biri. Şöhretini de derinlikli ve farklı oyunlar tasarlamasına borçlu. Fakat bu ay Beyond Good & Evil 2 hakkında araştırma yaparken bizzat Ancel tarafından söylenen bir söz, oyun dünyasının gidişatı hakkında ciddi şekilde kaygılanmama neden oldu... Ancel diyor ki, "Beyond Good & Evil 2, ilki kadar karışık olmayacak. Bu projeyle birlikte casual oyunculara daha da yaklaşmak istiyoruz." Ben bu tür açıklamalar okudukça şunu düşünmeden edemiyorum: Nintendo, çok sevdiğimiz ve oyun dünyasına büyük emekleri geçmiş bir firma olmasına karşın sektörü maalesef geriye götürdü. Nintendo'nun casual oyunculuğa dönmesi ve bu konuda korkunç bir ticari başarı yakalaması hemen hemen tüm oyun tasarımcılarını, projelerini sadeleştirmeye yöneltti. Beyond Good & Evil 2'ye dönersek, Ancel'ın sözlerinden oyunun basitleşeceğini anlıyoruz. Pekala… Bizler ne olacağız? Yani yıllardır oyun oynayan, artık daha karmaşık oyunlar görmeyi ve zekâsına saygı duyulmasını isteyen kitle? Sözün özü şu: Bizim kalemimiz oyunlar yapan tasarımcı sayısı gitgide azalıyor. İşler bu şekilde giderse yakında hepimiz çıtır çerez oyunlar oynamaya mahkum kalacağız.
Bari size bakan zombilerden utanın!**

Biterken Çalıyordu: Zakk Wylde – Mama I'm Comin' Home

FURKAN FARUK AKINCI

360drc iç açılar



ÇIKIŞ 2010

1- Chuck mabada çalışırken...

2- Chuck sırt sıvazlerken...

3- Sırttaki markaya dikkat. Yapımcı Keiji Inafune'nin adını tersten yazmışlar.







DEAD RISING 2

ÖLÜMDEN SONRASI CAPCOM

-FURKAN FARUK AKINCI

Şu zombilerden ne ekmek yedi ha Capcom. Diriyi bırakıp ölüyle uğraşarak milyon dolar kaldırdı manyaklar... Vakti zamanında ekranda sadece 2 zombi gösterebilen donanımlarımız, gemi azıya alıp yüzlerce zombi gösterebilme potansiyelini taşımaya başlayınca ortaya *Dead Rising* çıkmıştı. Gazetelere fotoğraf satıp geçinen Frank West olup küçük bir kasabadaki büyük alışveriş merkezinde binlerce zombiyle tıkılı kalıyorduk. Ardından başlıyorduk ortaya karışık salata yapmaya. Oyun sadece Xbox 360'ta boy gösterdi ve herkes oyunu çok sevdi. Ve aynı herkes, garip kayıt sistemi yüzünden oyundan nefret etti. Oyunda tek kayıt hakkınız vardı ve kullandığınız zaman tekrar kullanamıyordunuz.

Dead Rising 2 de en az ilki kadar garip görünüyor. Zombilerle aramızdaki mesafeyi artık iyice yitirmiş durumdayız. İlişkimiz son derece laçkalaşmış görünüyor. Zira Santa Cabeza'daki virüs kendini dışarı atmış ve tüm Birleşik Devletler'e yayılmış durumda. Biz de Chuck Greene olarak Fortune City'de (Las Vegas'tan modellenmiş) kapana kısılmışız. İşin kötü yanı, ilk oyunda konsolumuz aynı anda 800 zombi çizebilirken artık tam 2000 tane ölü dostumuzu aynı anda görebileceğiz.

Şimdi madem zilyon tane zombiyle aynı anda uğraşmak durumundayız, elimizin altındaki her şeyi silah olarak kullanabiliyor olmamız lazım, değil mi (ilk oyunu hatırlayanlar her türlü nesneyi silah olarak kullanabildiğimizi anımsayacaklardır)? Capcom işi bu kez gerçekten abartmış. Bırakın her şeyi silah olarak kullanabilmeyi, nesnelerin birbiriyle olan ilişkilerinden bile silah yaratma fikrini gerçekten iyi kotarmışlar. Bir McGyver olmuyorsunuz ancak her türlü nesneyi, aklınıza gelebilecek her türlü şekilde silah olarak kullanabiliyorsunuz. Hem artık elinizin altında koca bir şehir ve yepyeni silahlar var. Ve burası günahlar şehri… Vurun o slot makinesini kafalarına…

ÖLÜMDEN BAŞKASI YALAN

Adamımız Chuck Greene'nin eski bir motokrosçu olduğunu da belirtmeden geçmeyelim. Kendisi bir şeyleri tamir etmek konusunda gerçekten çok yetenekli, bunun yanında kendi motosikletine de silah monte etmek konusunda hayli cüretkar. Belli ki Chuck'la zombileri söğüş yapmak Frank'le olduğundan daha kolay olacak.

İlk oyundaki kayıt sistemi geri dönecek mi bilemiyoruz ancak haritanın büyüklüğünü ve zombilerin fazlalığını göz önüne alırsak dönmese iyi olur. Çünkü arası fazla açık kayıt noktaları oyunu işkence haline getirebilecek bir unsur. Hele bir de kayıt dosyaları tek kullanımlık olursa birkaç denemeden sonra oyunu kenara fırlatabilecek bir hale gelebiliriz, aman diyeyim.

Hoşuma giden bir diğer haber de fotoğraf makinesinin oyundan kaldırılması oldu. Tamam, ilk oyunda Frank bir fotoğrafçıydı, onun işi buydu ve mesleğini icra etmek için oradaydı. Ancak fotoğraf çekerek seviye atlamak bir hayatta kalma oyunu için son derece gereksiz, aksiyonu bölen saçma bir unsurdu. Bu karar gayet yerinde olmuş.

Görünüşe bakılırsa Capcom, ilk oyunda sevilen ne varsa geri getiriyor. Hem de daha fazlasıyla birlikte. Dövüş sisteminden ve oyunun heyecanından pek şüphe duymuyoruz ancak o garip kayıt sistemi geri dönerse her şey tersine dönebilir.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2010
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Web Sitesi: www.capcom.com

ŞCR / Capcom

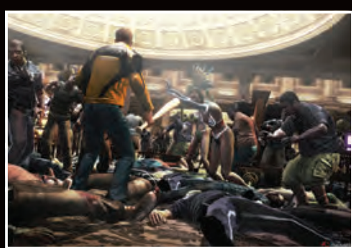
Resident Evil (Mart 1996)
Dead Rising 2 aynı anda 2000 zombi çizebilecek. Resident Evil en fazla 4 tane çizebiliyordu ancak çok daha korkunçtu.

Dead Rising (Ağustos 2006)
Daha önce denenmemiş bir dolu unsur vardı bu oyunda. Yüzlerce zombi ile aynı anda dövüşmek gerçekten iyi bir tecrübeydi ama tek kullanımlık kayıt olayı zombilerden daha korkunçtu.

Devil May Cry 4 (Ocak 2008)
Sıkı bir serinin kaliteli devam oyunu. Zombi avlamaktan daha hızlı, daha keskin ve kesinlikle daha estetik bir macera.



Chuck motorunu donatıyor. Hiç acıması yok!



> Infinium Labs'ın patronu Kevin Bachus, birkaç yıl önce gündeme bomba gibi düşen fakat hayal kırıklığı ile sonuçlanan Phantom oyun konsolu projesinin zamanından çok önce >>

BİRADERLER MIDWAY'İ KURTARIYOR



Warner Bros, oyun departmanını büyütmeye kararlı görünüyor. Firma, geçtiğimiz aylarda iflas bayrağını çeken Midway'e tam 33 milyon dolarlık bir teklif yaptı. Anlaşma sağlanırsa *Mortal Kombat* markası tamamıyla Warner Bros'un eline geçmiş olacak. Zira anlaşmaya Midway'in Seattle ve Chicago ofisleri de dahil. Gelgelelim firma *TNA Impact* ve *Wheelman* gibi oyunlardan uzak durmayı tercih ediyor. Bu durumda Midway'in San Diego ofisi açıkta kalacak (boşuna demedik 'kel başa şimşir tarak' diye geçen ay… Bedava bile olsa almıyor adamlar işte). Midway'in tüm dosyaları şu sıralar iflas mahkemesinde bekliyor. Jüri onaylarsa satın alma gerçekleşecek. Ne yalan söyleyelim, Midway logosunu bir daha göremeyeceğiz diye üzülüyorduk.

40drc ATEŞ



"İnanır mısınız bilmem, yeni konsolu bitirdik bile, gelgelelim üretecek miyiz bilemiyorum. Biz sürekli ilginç donanımlar üretip duruyoruz zaten ama piyasaya çıkarmıyoruz." (Nintendo'nun bir sonraki konsolunu gerçekten merak ediyoruz. Bu kadar kısa sürede olayı bitirdiklerine göre yine çok satacaklar demektir.)

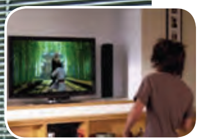
Piyasaya adeta nota çeken Nintendo Başkanı Satoru Iwata.

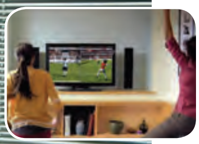
"Yeni oyun çok daha büyük haritalarda geçecek. Oyuna RYO öğeleri de koymayı düşünüyoruz. Galiba her şey baştan başlıyor." (Zeno Clash'ten gelen paralar banka hesabına yatmaya başladıkça "bir daha böyle büyük bir projeye girmek mi, tövbe!" sözünden çark eden ACE Team, yeni Zeno Clash için hazırlıklara başlamış görünüyor.)



Geçen ay tam da burada büyük bir projede bir daha yer almayacaklarını söyleyen ACE Team ekibi.







XBOX 360'IN İNANILMAZ YENİ TEKNOLOJİSİ NATAL

E3 2009'un bir gün öncesinde dergiyi matbaaya göndermenin en kötü yanı ne biliyor musunuz? İnsanı şok edecek yenilikler ve duyurularla dolu E3 öncesi konferanslarındaki bilgilerin hepsini yazabilmek için, baskıyı durdurmak istiyorsunuz! Neyse ki bu seferlik kendimizi frenledik, ama diğer formalar basılırken E3 2009'un en çok ses getirecek yeni haberinden de taze taze bahsetmeden edemezdik: XBox 360 için geliştirilen yeni oyun kontrol sistemi olan, Project Natal adlı teknolojiden.

Natal'ın ne olduğundan ve nasıl çalıştığının teknik detaylarından uzun uzun bahsedecek yerimiz yok. Onun yerine "ne yapabildiğinden" bahsetmek istiyoruz. Basitçe, ilk çıkış yazılımlarıyla sizin vücut hareketlerinizi ve konuşmanızı tanıyan, böylece hiçbir kontrol cihazı kullanmadan oyunları oynayabilmenizi sağlayacak bir kontrol aracı cihazı. Yani Natal teknolojisini kullanan oyunlarda, kontrol cihazı vücudunuz. Bununla oyunlarda neler yapabileceğinizi hayal edemiyorsanız, şunu dinleyin: Xbox 360'ınız açıkken evin salonuna girdiğinizde, konsolda açık duran dövüş oyunundaki hocanız siz daha hiçbir şey yapmadan tanıyor ve "Ooo Sinan-san, demek biraz daha eğitim almak için geri döndün?" diyor. Eğer ekranın karşısında durup "Evet hocam, ben hazırım!" derseniz (muhtemelen her oyun için belli İngilizce kalıp komutlar olacak) ekranda sizin bir avatarınız beliriyor ve hocanızla dövüşmeye başlıyorsunuz. Natal vücudunuzun tüm hareketlerini, büyük bir incelikle algılayabiliyor ve attığınız yumruk ve tekmeler siz nasıl yapıyorsanız öyle aksediyor hocanıza. Onun saldırılarından da geri çekilerek, eğilerek kurtulmaya çalışıyorsunuz.

Natal'ın gösteriminde sadece elleriyle 360'ın menülerinde gezildi, sanal bir duvara kutu kutu boya attıktan sonra elle o boyayı dağıtarak bir resim yapıldı… Ve gösterimin en sonunda manyak Peter Molyneux çıkıp Natal'ın en sonunda nereye doğru gittiğini gösterdi: Ekranda bulunan Milo isimli yapay zekalı küçük bir çocuğun 360'ın sahibi olan kızla girdiği etkileşime inanmak için, gözlerinizle görmek bile yetmiyordu! "Çok heyecanlıyım Milo, ilk kez milyonlarca kişi bizi izliyor" dediğinde utangaçça gözlerini kırpıştırıp "milyonlarca kişi mi?" deyişine, "Ödevlerini yaptın mı Milo?" diye sorduğunda "ıııııh…" diyip arkasını dönüşüne inanmak mümkündü. Ama kızın bir kağıda balık çizip televizyona uzatıp "bak, sana ne çizdim" dediğinde Milo'nun da televizyondan uzanıp kağıdı alışı ve "aaa ne güzel, kırmızı balık çizmişsin" deyişini görünce, hepimiz bir ağızdan "işte bu kıyamet alameti olsa gerek" dedik.

Natal ile yapılabilecek oyunlar bu kısacık demoyla bile ağzımızın suyunu akıtmaya yetti ve üstelik bu teknoloji deneme aşamasında değil. 1 Haziran itibariyle tüm Project Natal oyun geliştirme paketleri oyun üreticilerine gönderildi ve oyunları da yolda. Bu muhteşem teknolojinin detaylarını gelecek ayki E3 dosyamızda okuyabilirsiniz, ama 2010'a kadar bir 360 sahibi olmak için artık çok, çok ciddi bir nedenimiz olduğu kesin.

+360 derecede kaynayanlar LEVEL UP

3 kere E

Geçen sene merakımızı ve heyecanımızı öldüren sektörel E3'ten sonra oyun dolu bir organizasyon bekliyoruz bu sene. Gripsiz olsun, bizim olsun.

Yamansın Kojima

Ofis ahalisi geri saydıkça saydı bu ay. Ama az kaldı. Biliyoruz ki altından sağlam bir şeyler çıkacak. Daha fazla bekletirse savaş çıkar.



Burak burada, eller havada

Dolanıp duruyor ofisin içinde bıdırdanarak. Bir alt kata iniyor, bir terasa çıkıyor. Ara sıra iş yapıyor falan. Kafamızı çevirdiğimizde Burak'ı görünce levelımız up'ıyor.

Warrior Epic yayında

Ülkemizdeki faaliyetlerine tam gaz devam eden True Games'in yeni oyunu Warrior Epic tamamen Türkçe olarak yayında.



The Crossing durduruldu

Valve ve Arkane ortak yapımı olan FPS oyunu The Crossing'in yapımı durduruldu. Sebep yine bilindik, küresel kriz ve kaynak sıkıntısı.

Bozuk bu!

Terminator Salvation'ın PC diskleri bozuk çıktı. Burada bas bas "korsan almayın!" diye bağırırken orijinal kopyanın bozuk çıkması kabul edilebilir bir şey değil.

Süt-kurabiye Aragorn

Tam da seviniyorduk EA, Yüzüklerin Efendisi'nin lisans haklarını Warner Bros'a sattı diye. Warner Bros ise kalktı ve çocuklar için Yüzüklerin Efendisi oyunu yaptığını açıkladı. Bravo!

Oyun ve ölüm

Oyun oynaması yasaklanan 12 yaşındaki Taylandlı genç intihar edince, Tayland hükümeti kalkıp tam 72 tane online oyun sitesini kapattı.

LEVEL DOWN -360 derecede donanlar

GEÇEN AY NİNTENDO YARIŞMASINI KAZANANLAR:
Madworld: Emre Dursunoğlu
PES 2009: Barış Burak

>> gündeme geldiğini söylemiş. > EA Sports'un patronu Peter Moore, Sony ve Microsoft'un Wii'nin başarısından çok etkilendiklerini ve bu yüzden hareket algılama teknolojisini

ÇIKIŞ 2009 SONBAHAR



STALKER: Call of Pripyat

PRİPYAT'LAR ÇAĞIRDI ANNE, OYNAMAYA GİDECEKMİŞİZ

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bazı oyunlar var... Daha beğenip beğenmediğimizi bile fark edemeden, sadece ihtişamından etkilendiğimiz oyunlar... Oynayıp "ı ıh" çekmiş olsak da saygı duyduğumuz oyunlar. Neden bahsettiğimi biliyorsunuz değil mi? Benim için STALKER: Shadow of Chernobyl böyle bir oyundu işte. Oynadım, beğenemedim ama açık uçlu karanlık dünyasından etkilendim. Hikâyesi, atmosferi resmen yerime mıhladı. Benim beğenemediğim yerleri başkaları beğendi, bazılarına oyun "abi hayatımın oyunu bu" dedirtti, bazıları "oğlum süper lan" diyip geçti ama hemen hemen herkes daha fazlasını istedi GSC'den. GSC de bu sesleri dinledi ve bir yıl sonra Clear Sky'ı önümüze koydu. Hatırlayacaksınız, Clear Sky bizi ilk STALKER'ın öncesine götürüyordu. Noktalama işareti zengini serimizin yeni oyunu Call of Pripyat'sa ilk STALKER'ın hemen sonrasında olanları anlatacak ve bir sır vereyim, harika olacak.

Call of Pripyat'ın yaklaşımı, bir devasa online ek paketine çok benziyor aslında. Ama ilk STALKER'ın ölçeğini düşünürsek bu hiç de şaşırtıcı bir şey değil. Clear Sky'ın yapmaya çalıştıklarının üstüne Pripyat da boş durmuyor ve eski oyunun hatalarının üzerine daha çok gidiyor. Getirdiği bazı yenilikleri de göz önüne aldığımız zaman neden tek başına çalışacak şekilde piyasaya sürüldüğünü daha iyi anlıyoruz. En önemli yenilik isimde gizli aslında... Gerçeğinden birebir modellenmiş Pripyat kasabası ve çevresi, oyuna ekleniyor. Hatta yeni hikâyenin neredeyse başrolünü kapıyor. Zone'un merkezine giden yoldan haberdar olan hükümet, buraya bir operasyon düzenleyip Çernobil'in kontrolünü ele geçirme kararı alıyor, planlar yapılıyor, tüm mühimmat ve ordu hazırlanıyor fakat operasyon, tüm beklentilere rağmen başarısızlığa uğruyor. Bu anlam verilemeyen -Zone'da ne anlamlı ki?- başarısızlığı kavrayabilmek için Ukrayna Gizli Servisi bölgeye bir ajanını yollamaya karar veriyor ve o andan itibaren biz, o ajan olarak oyunda geri kalan her şeye etki ediyoruz.

HAVA HÂLÂ SOĞUK

Neyse ki etki edebileceğimiz şeyler, ilk oyundan ve Clear Sky'dan hayli geliştirilmiş bir halde karşılıyor bizi. Yeni canavarlar, yeniden tasarlanmış yaratık davranışları ve yeni bölgeler, umuyoruz ki Call of Pripyat'ın diğer STALKER'lardan farklı olmasını sağlamak için bizi bekliyor. Arayüz değişiyor, uyku seçeneği oyuna ekleniyor ve en önemlisi, oyun bittikten sonra da oynamaya devam etme şansına kavuşuyoruz. Buna paralel olarak yan görevler ve sistemleri de değişiyor. Birden Call of Pripyat'ın, STALKER'dan daha açık uçlu olabileceği ihtimaliyle karşı karşıya olduğumu fark ettim. Bir itiraz var mı? Tabii ki hayır.

Call of Pripyat çok fazla şey vaat eden bir oyun değil, özellikle STALKER'ı sevmediyseniz size sevmeniz için yeni bir fırsat sözü vermiyor. Fakat tersi geçerliyse, o zaman hiç düşünmeden Pripyat'ı beklediğiniz oyunlar listesine alabilirsiniz. Beni sorarsanız, ben Pripyat gelene kadar bir kez daha STALKER'ı sevmeyi deneyeceğim. Oğlum STALKER! Gel buraya, sevdir bakayım kendini!

ŞCR / GSC Game World

Cossacks: European Wars (2001)
İyi bir stratejiydi, GSC'nin adını uluslararası alanda duyurdu fakat olağanüstü değildi, haliyle olağanüstüymüş gibi hatırlanması mümkün olmadı.

Alexander (2004)
Aynı adlı filmden uyarlanmıştı, film oyunuydu, çok kötüydü. Zaten film de kötüydü. Angelina Jolie'nin Colin Farrell'ın annesi olmasını aklınız alıyo mu allasen yani, nedir?

1- Ortamlar gerçeklerinden birebir modellenmiş.

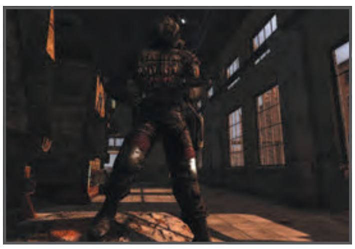
2- Oyunda yeni düşmanların yanı sıra eskiler de sahne alacak.

1



2





KISACA

Tür: FPS/Korku/RYO
Yayıncı: GSC World Publishing
Çıkış Tarihi: 2009 Sonbaharı
Platform: PC
Site: cop.stalker-game.com

konsollarına nasıl yedireceklerini düşündüklerini söyledi. > Sims 3'ün içinde bir adet film yapım programı bulunacak. > PC'lerin sevilen RYO'su Sacred 2, Haziran ayında konsollara çıkıyor. >>



OVERGAME AÇILDI

Engin denizlerdeki yalnız bir istiridyenin içinde siyah inciyi bulmak gibi… Sadece oyunlara ayrılmış şık bir mağazada, her türden ve her platformdan oyunu poşetimize doldurup mutlu mesut eve gitmek... Ya da bir sevdiğimizi mutlu etmek için ona hayalini kurduğu oyun konsolunu almak. OverGame muhteşem mağazası, geniş ürün yelpazesi ve tonlarca avantaj sunan kartlı üyelik sistemiyle biz oyun severlerin beğenisine sunuldu. Çok yakında birkaç şube daha açacak olan OverGameciler Türk oyun sektörüne Bağdat Caddesi, Küçükağa Sokak No: 1, Daire: 7'de, "merhaba" dediler. Yolunuz düşerse mutlaka uğrayın, bizden de selam söyleyin. Şık kartınızı almayı da unutmayın. www.overgameweb.com

EV DAHA RAHAT

ABD'nin en büyük araştırma şirketlerinden NPD Group, yaklaşık 11.000 kişilik bir popüler kültür araştırması yapmış. Hani, dilimize pelesenk olan lafımız var ya tüm oyuncuların göğsünü kabartan, *"Oyunlar Hollywood'u geçti abi!"* diye başlayan… Tam da onun üzerine eklenebilecek bir veriyle sonuçlanmış araştırma. Sonuca göre bu 11.000 kişinin %63'ü son altı ay içinde oyun oynamış. Buna karşılık sinemada bir film izleyenlerin oranı %53'te kalmış. NPD analisti Anita Frazier ise "oyunlar Amerika'nın ortak eğlencesi haline geldi" buyurmuş.

ATARI GİTTİ

Firma bavulunu topladı ve Avrupa'dan ayrıldı. Atari artık fiziksel varlığını sadece Amerika'da devam ettirecek ve online satış - dağıtıma odaklanacak. Kısa süre önce The Ghostbuster'ı Sony'ye satan firma şimdi de Avrupa kıtasında kalan tüm işlerini Namco Bandai'ye sattı.



TRUE GAMES'DEN BİR BOMBA DAHA

Warrior Epic'in çıkışıyla birlikte çalışmalarına tam gaz devam eden True Games, Türkiye pazarına en çok önem veren firmalardan biri. Standartları son derece yüksek bir Free2Play oyun olan Warrior Epic'ten sonra kulağımıza fısıldanan ilk isim Mytheon. Yine bir Free2Play olarak piyasaya sürülecek olan oyun Petroglyph (Star Wars: Empire at War, Universe at War) tarafından yapılıyor. Gerçek zamanlı strateji ve aksiyon/RYO tarzında geliştirilen Mytheon'da Güç Taşları'nı kullanarak kendi savaş sistemimizi kurabileceğiz. Oyun, Antik Yunan Mitolojisinin derinliklerinde geçecek. Elimize daha fazla bilgi geçtikçe size ulaştıracağız.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

Bu ay Burak 'Isamu' Aydın adlı Oyungezerden süper bir öneri aldım. Muhtemelen hepiniz bu geyiği biliyorsunuz ancak Burak'ın süper çevirisi ve orijinal diyaloglar bir araya gelince tadından yenmez olmuş. Teşekkürler Burak. Diyeceğiniz varsa, buraya diyorsunuz: faruk@oyungezer.com.tr

Zero Wing (1991) In A.D. 2101 War was beginning. / Savaş başlıyordu.
Captain: What happen? / Nedir yahu?
Mechanic: Somebody set up us the bomb. / Birisi bizi bomba yaptı.
Operator: We get signal. / Sinyal geldi.
Captain: What! / Nasıl yani!
Operator: Main screen turn on. / Ana ekran hop açıl.
Captain: It's you!! / Sen hıaa!!
CATS: How are you gentlemen!! / Centilmenler nasılsınız!!
CATS: All your base are belong to us. / Üsleriniz felan hepsi bizim.
CATS: You are on the way to destruction. / Hepiniz bir gün ölümü tadacaksınız.
Captain: What you say!! / Ne diyorsun!!
CATS: You have no chance to survive make your time. / Ne kaçan, ne uçan kurtulur, keyfinize bakın.
CATS: Ha ha ha ha.... / Ha ha ha ha...
Operator: Captain!! / Kaptan!!
Captain: Take off every 'ZIG'!! / Tüm 'ZIG'leri kaldırın!!
Captain: You know what you doing. / Sen işini bilirsin.
Captain: Move 'ZIG'. / 'ZIG'i kıpırdat.
Captain: For great justice. / Adil adalet adına.

Demek ki: Japonlara İngilizce oyun diyalogu yazdırmamak lazım.



TOP 20 PC

Football Manager'ı tahtından indirecek bir babayiğit bu ay da çıkmadı.



1 Football Manager 2009
SEGA
Sıcak koltuğunda top sektirmeye devam ediyor.

Sıra	Oyun	Firma	Durum
02	Empire Total War	SEGA	Çıktı ▲
03	World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard	Çıktı ▲
04	Warhammer 40K: Dawn of War	THQ	Aynı –
05	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü ▼
06	Command & Conquer 3: Red Alert 3	EA	Çıktı ▲
07	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard	Çıktı ▲
08	Fallout 3	Bethesda	Çıktı ▲
09	Battlestations: Pacific	Eidos	Yeni
10	Spore	EA	Düştü ▼
11	Crysis: Maximum Edition	EA	Yeni
12	Company of Heroes: Tales of Valor	THQ	Düştü ▼
13	The Sims 2 Apartment Life	EA	Düştü ▼
14	Eve Online	Atari	Yeni
15	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü ▼
16	Call of Duty: World at War	Activison	Aynı –
17	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros	Çıktı ▲
18	Star Wars: The Best of PC	LucasArts	Yeni
19	Left 4 Dead	Valve	Düştü ▼
20	Company of Heroes: Anthology	THQ	Yeni

>> > Bethesda, Fallout DVO projesini dava etmeyi düşünüyor. > Ortalıkta yeni bir Thief oyununun söylentisi dolaşıyor.

OYUNLARA VERDİĞİMİZ PARALAR NERELERE GİDİYOR?

UZUN YOLUN SONUNDA KARNI DOYANLARIN TAM LİSTESİ

-FURKAN FARUK AKINCI

Paşalar gibi parasını verip oyunu alıyoruz. Ancak o paracıkların ne kadarı kimin cebine gidiyor hiç düşündünüz mü? Haklısınız, ben de pek düşünmemiştim. Ta ki Sinan gelip "şöyle bir dosya yapsak" diyene kadar… Aşağıdakilerin tümü ortalama veriler. Dünyada bu ücretlendirmelerin kesin olarak standartlara bağlandığı bir ülke yok, bu nedenle kendi ülkemiz ve dünya ortalaması üzerinden bir değer bulma yoluna gittik. İşte, tohumdan sofraya kadar bir oyunun yolculuğu…



1 YAPIMCI (%20)

Genelde yapımcıya kalan ücret bu. Yapımcı, yayıncıya gitmeden önce kendi projesinin ne kadarını finanse ettiyse kârdan alacağı pay da o denli yüksek olacaktır. Araştırmamızı yaparken %5 kârla çalışan firmalara bile rastladık. Eğer ki dağıtıcı projenizi finanse ediyorsa, ister istemez onun kulu kölesi oluyorsunuz.

-10 TL -



2 ANA DAĞITICI

(%80) GENEL KÂR ÜZERİNDEN

Pastadan en büyük dilimi alan firmalar. Şayet geliştirici ekibi de kendi bünyesini kattıysa havasından geçilmiyor. Elbette ki firmanın geliştirici ekibe ve projeye ne kadar bütçe ayırdığı ve bu bütçenin ne kadarını kullandığı önemli bir kriter.

-20 TL -

Oyunumuz şu anda **60 $**



3 GÜMRÜK

(+ GÜMRÜK BEDELİ [8 TL] + %20 ÖTV)

İşte oyunumuz ülkemize geldi. Sırada devletimiz var. Gümrük bedeli ve vergiler yerel dağıtıcının sırtında şu an. Dolayısıyla bu ücretler bizim cebimizden çıkacak. Ancak o bir sonraki safha. Şimdilik oyun daha raflara düşmedi.



4

DAĞITICI

(+KÂR MARJI [OYUN BAŞINA 20 TL])

Elbette kâr marjı, ithal edilen ürünün kaç adet olduğuna ve nereden geldiğine, satış potansiyeline göre değişiklik gösterecektir. Tüm bunların üzerinden gümrük bedelleri ve vergiler de karşılanmak zorunda. Bu nedenle dağıtıcı marjı mümkün olduğunca yüksek olacaktır.

Oyunumuz şu anda **137 TL**

5

NAKLİYE

(NAKLİYE PARASI + 1 TL PARÇA BAŞI)

Oyunun tüm Türkiye'deki perakendecilere ulaşımını sağlayan nakliye firmasına bir oyun için 1 TL ödendiğini düşünelim (bu arada dip not olarak ÖTV'nin %6.5 ile %20 arasında değişkenlik gösterdiğini de belirtelim).

6

(RAF ÜCRETİ [1TL] + KÂR [5TL] + %18 KDV)

Perakendecilerin kâr marjları genelde saklıdır ancak parça başına ortalama bir ücret katıyoruz harmana. Üzerine devletin oyunumuzun üzerine koyduğu iki vergi dahil üçüncü ücreti de ekliyoruz ve işte sonuç: 170TL!

Oyunumuz şu anda **170TL**



DİJİTAL OYUN REHBERİ'NDE ANLAM ARAYIŞLARI

-ANLAM ARAYANLARDA ANLAM ARAMAK ANLAMLI MI?
-EVET. -K. MEHMET KENTEL

"*Oyunlarda Anlam Arayışları*" iki buçuk sene önce yazdığım bir yazının başlığıydı, önündeki "Akademi Göreve!" çağrısıyla birlikte. Yazıyı yeniden düzenleyip eski dergiye koyduğumda, "Akademi Göreve!" kısmı başlıktan kalkmıştı ama çağrı hâlâ oradaydı: Oyunların meta değerlerinin ötesinde bir bakışla incelenmesi gerektiği, oyunlara "musluk" muamelesi yapmanın bir işe yaramadığı, "oyun çalışmaları" alanının kendisine akademide (ve oyun dergiciliğinde) hızla yer açmasının şart olduğu. O sıralarda dünyada böyle bir alanın gelişmekte olduğunun farkındaydım, yurtdışında yazılanlardan faydalanıyordum ama Türkiye'deki çalışmalardan haberim yoktu. Oysa akademinin derinliklerinde başlayan çalışmalar burada da yavaş yavaş su yüzüne çıkmış, "oyunları okuma" niyetiyle yola çıkan bloglar, makaleler ve özel dosya konuları, aynı sıralarda yayınlanmaya başlamıştı.

Geçen iki sene bu konuda oldukça hızlı gelişmelere sahne oldu. Hem Oyungezer'in öncülük ettiği popüler dergiler oyunlara daha ciddi eğilmeye, hem de akademide süren çalışmalar sonunda en elle tutulur meyvelerini vermeye başladı. Sanırım tarihini yazabileceğimiz bir "oyun çalışmaları" geçmişimiz olursa, başlangıcı bu birkaç sene olarak not edilecek. Ve Mutlu Binark'la Günseli Bayraktutan-Sütcü'nün adlarından büyük bir övgüyle bahsedilecek. İkili, yürüttükleri saha araştırmaları ve düzenledikleri sempozyumlardan sonra, alanında ilk kitap olan *"Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun"*u derledi. Şimdi de yanlarına Işık Barış Fidaner'i de alarak *"Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu"* (Kalkedon , 2009) adlı derlemeyle karşımızdalar.

Kitabın amacı, "....Türkiye'de dijital oyun kültürü, dijital oyuncu ve farklı türleri arasındaki ilişki konusundaki ....oyun oynama ediminin üretimden metne ve tüketime değin farklı bileşenleriyle çok boyutlu bir şekilde ele alınması yönündeki varolan boşluğu kapatmak" (s. 9). Derleme 4 ana bölüme ayrılmış. *"Geleneksel Oyundan Sanal Uzama Oyun ve Dijital Oyun Tasarımı", "Dijital Oyun Kültüründe En Önemli Aktörler: Dijital Oyuncular", "Dijital Oyun Türleri"* ve *"Dijital Oyun Kültürü Çalışmaları ve Yöntem".* Her bölümde, farklı disiplinlerden gelen yazarların yazdığı makaleler var, gerçi Binark, Bayraktutan-Sütcü ve Fidaner'in yazıları ağırlıkta.

Burada eserdeki her makaleden bahsetmeye imkân yok, o yüzden kitap hakkında birkaç genel yorum yapıp özellikle gözüme çarpan yazıları biraz daha açmak istiyorum. Çalışma, Türkiye'de hakkındaki popüler imge dünyasının bile çok sınırlı olduğu bir alanda derinlikli inceleme yapmanın, üstelik bu alanda ilklerden olmanın doğasından gelen zorlukları bünyesinde taşıyor. Makalelerin birçoğu, yoğun literatür taramalarına boğulmuş durumda. Okurun oldukça yabancı olduğu bir alanda, farklı yaklaşımların özetlenmesi birçok yazar için öncelikli mesele olmuş. Ama bu yapılırken, bazı yazarlar metin içinde kaybolmuş ve yazılar yaratıcılıktan, kendilerine ait bir iddia ortaya koymaktan uzaklaşmışlar (ama yine de bu literatür taramaları da çok yoğun emek istiyor ve kesinlikle çok faydalı.)

Kitabın bu -belki de kaçınılmaz- eksikliğinden sıyrılan (ve benim özellikle ilgi alanıma giren) birkaç makaleden söz etmek istiyorum. Bunlardan ilki, Fidaner'in "*Makinelerin Anlattıkları*" yazısı. Yazar bu yazıda, makinelerin geçirdiği tarihsel dönüşümün izini sürüyor ve son gelinen noktada, hayatlarımızın her alanına içkin hale gelen makinelerin "ne anlattığını"

sorguluyor. Önce arayüz, daha sonra da avatarlarla soyut bir deneyime dönüşen makine kullanımının "maddi içeriğinden soyutlanmış simgesel ilişki ve çağrışımlar" (s.88) üzerinden yürüdüğünü anlatan Fidaner, "oynanışın özündeki basitleşmiş atomik yapı, oyuncuyu makineleşmiş üretim koşullarındaki vasıfsız işçiye yaklaştırır" (s.93) diyor.

Binark'ın "*Türkiye'de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri....*" çalışması, sektördeki değer üretim zincirinin her aşamasını inceleyen bir yazı. Bu açıdan çok açıklayıcı ve bilgilendirici. Ancak yazıda Marksist "ekonomik politik yaklaşımın" güdüleceği söylenmiş olsa da (s.128), oyun üretiminin kapitalizmle olan göbek bağının var ve kaçınılmaz kabul edilmiş olması, Türkiye'deki sektörün yurtdışını yakalaması (s.164) gibi milli kapitalist denebilecek bir amacın sorgulanmıyor olması, başta belirtilen amaçtan biraz uzaklaşıldığını düşündürtüyor. Yine de üretim sürecindeki emek bileşeninin üzerinde özellikle durulması çok önemli, çünkü oyun sektörü konuşulurken hep göz ardı edilen bir konu bu. Bahsetmek istediğim son yazı ise Binark ve Bayraktutan-Sütcü'nün "Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması...." çalışması. Bu bence kitabın en yetkin makalelerinden biri ve özellikle teorik derinliğiyle diğer yazılardan ayrı bir yerde. Yazıda, Silkroad Online'daki Türk klanlarının oyundaki davranışları inceleniyor. Bourdieu'nün "habitus" kavramıyla, gençlerin gerçek hayattaki yaşam alanlarının, sosyal çevrelerinin, ilişki biçimlerinin DVO'lara yansımasına bakılıyor. Bu klanlardaki etknik vurgunun, Türkiye'de yükselen milliyetçiliğin bir tezahürü olduğu, oyuncuların burada "Türklüklerini oynadığı" (s.278) iddia ediliyor. Bu klanların Bauman'ın kullandığı anlamıyla "yeni kabile" (s.297) özellikleri gösterdiğinden ve Anderson'un "millet" kavramını açıklamak için kullandığı "hayali cemaat" (s.298) kurgularına ne kadar benzediklerinden bahsediliyor. Bu klanlarda bulunan oyuncuların sıradan faşizme ve Slavoj Žižek'in tanımladığı "ultra özel şiddet"e eklemlenmesi anlatılıyor (s.307). Bütünlüklü, derin ve çok ihtiyaç duyulan bir konuda, çok ikna edici bir çalışma.

GİDECEK ÇOK YOL VAR

"Dijital Oyun Rehberi", bir "rehber" olarak yeterli, bir "Reader" olarak ise henüz yol üzerinde. Zaten başta aktardığım "varolan boşluğu kapatmak" amacının aslında "varolan boşluğu tespit etmek" olarak düzeltilmesi gerektiğini düşünüyorum ve bu bile daha pek çok kitap gerektirecek bir uğraş. Oyunun bir boş zaman aktivitesi olarak algılanmadığı (dolayısıyla liberal "boş zaman X dolu zaman" ikiliğine sınırlı kalmadığımız), oyun oynamanın bir üretim, serbest hareket ve dolayısıyla, Hannah Arendt'i izlersek, bir özgürlük alanı olarak düşünmenin mümkün olup olmadığını sorgulayan; oyunları anlamak için psikanalizin ve gündelik hayat teorilerinin bize sağladığı araçları daha çok kullanan ve son olarak, oyun dergiciliğinin tüm bu resimde nereye oturduğunu tartışan daha çok şey var yazılması gereken. Ki bunlar sadece benim birinci elde aklıma gelen şeyler. "Dijital Oyun Rehberi"nin (ve derleyenlerin önceki çalışmalarının) yaptığı, bize çok kıymetli bir yol açmak ve bu yola çok güçlü bir ışık tutmak. Kitap, oyun çalışmalarında ilerlemeyi düşünen herkes için eşsiz değerde, arkasında yatan emeğe saygı duymamak gerçekten imkânsız.

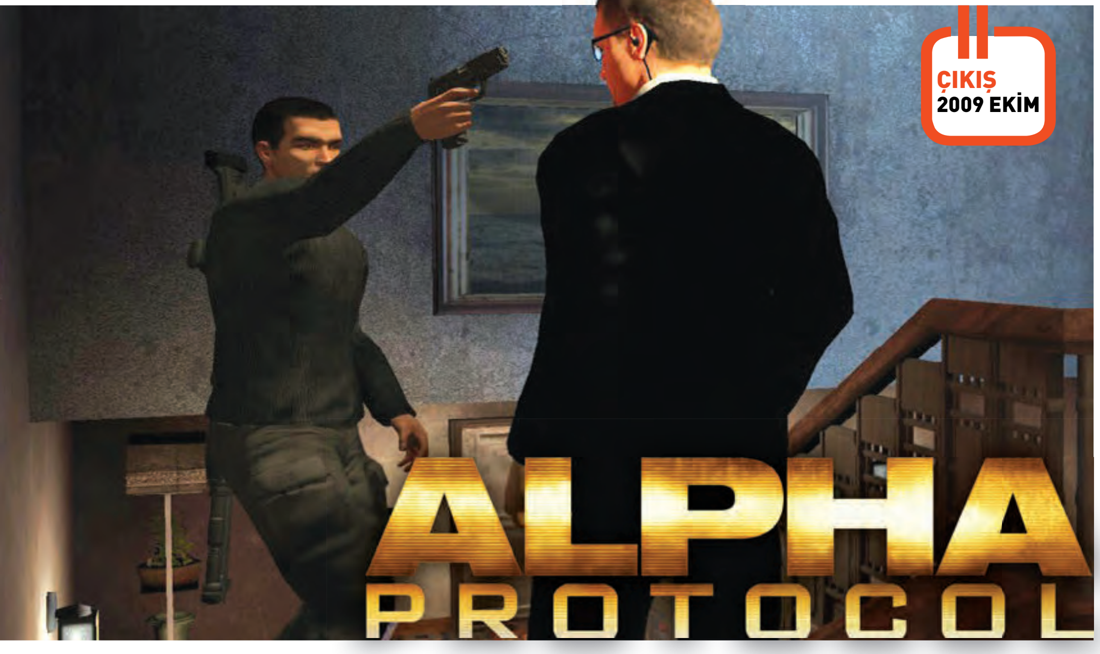
BİZİM ÇOCUKLAR BİR YILI DEVİRDİ!

Yer: ODTÜ Teknokent… Tarih: 14 Mayıs 2008. Ve METUTECH-ATOM Türk oyun dünyasını şöyle bir havalandırmaya karar verip kapılarını açıyor. Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi'nin ilk dönemi için seçilen girişimciler çeşitli eğitimler aldılar, seminerlere katıldılar ve kendi gruplarını oluşturarak projelerine başladılar. Bir yılın nasıl geçtiğini anlayamadıklarını söyleseler de gözlerindeki yorgun sevinci paylaşarak diyebiliyoruz ki ATOMcular zamana meydan okuyarak önemli bir yılı geride bıraktı. Nice mutlu, animasyonlu ve bol oyunlu yıllara ATOM!
ATOM'un 2009 Mayıs'ı da çok hareketli geçti. Nisan sonunda Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ne yaptıkları bir seferle öğretim üyelerinin ve öğrencilerin sorularını cevapladılar ve kapılarının her zaman açık olduğunu bir kez daha hatırlattılar. ATOM tanıtımının yanı sıra Dizaynteri, GameHormone, Lama Productions, Venom Artworks ve Zibumi grupları da kendi projelerini ve süreçlerini anlattılar.
Mayıs ayı gelişmelerinden biri de ATOM staj ve iş ilanlarının yayınlanması oldu. Pek çok öğrencinin stajlarını ATOM gruplarında yapmak için başvurmuş olması özellikle oyun sektörü için bir umut ışığı değildir de nedir? Hareketli geçen bir ayı yeni web sitelerinin yayına geçmesiyle tamamlayan ATOM'un fırından çıkmaya hazır sürprizlerini paylaşmak için sabırsızlanıyor olsak da, biz de heyecanlarına ortak olup ağzımızı şimdilik sıkı tutuyoruz. Bu arada aranızda ATOM'a katılmak isteyenler varsa bizimle bağlantıya geçebilir.









1- "O kadar zekiyiz ki karda kışta daha iyi saklanabilmek için kırmızı tulum giyiyoruz."

2- "Abi sen o saç, bıyık ve göğüs kıllarına kışın üşümüyorsundur da. Ehiehi. ...Tamam pardon abi."





BİR HİKÂYENİN KAÇ FARKLI SONU OLABİLİR? -BERKANT JEFF AKARCAN

Yıl 2009. Batı Avrupa'da, tüm dünyanın gözü önünde sıradan bir yolcu uçağı, içindeki yüzlerce sıradan ve masum yolcusuyla birlikte, olması gereken yerden koparılıp toprağa çakılıyor. Hikâye ne kadar da tanıdık oysa ki. Televizyonu açsanız *24*'te, sinemaya gitseniz *Bourne* serisinde rastlayabileceğiniz bir hikâye, tamamıyla günümüzde geçen bir komplo senaryosu. Ve işin güzel yanı aslında ne biliyor musunuz? Bu komplo senaryosu sizin yaptığınız seçimlere ve özenle oluşturduğunuz cümlelere bağlı bir şekilde her an tamamıyla değişebilir.

İlk paragrafta bahsettiğim uçak kazasını araştırmak üzere görevlendirilen bir ajanı, Michael Thorton'u canlandırıyoruz Alpha Protocol'da. Canlandırıyoruz derken, öyle ağız alışkanlığıyla söylemedim bunu. Michael'ın nasıl bir karakter olacağı tamamen bize bağlı, ne de olsa bir rol yapma oyunu bu. Hem de hikâye üzerine oldukça yoğunlaşan bir Obsidian yapımı (kimdir derseniz, bkz. ŞCR).

Bu ortamda "can bulan" tek karakter Michael değil elbette, yapımda bulunan her kişinin olaylara ayrı bir tepkisi, bize ayrı bir yaklaşımı var. Dolayısıyla da diyalog/seçim değişkenleri ile oyundaki karakterlerin değişkenlerinin türevini alıp olasılık havuzuna batırdığımızda, senaryonun her farklı oyuncu için nasıl dallanıp budaklanacağını artık siz tahmin edin. Herkesin her şeye bir tepkisi var, karakterlerin birbiriyle ilişkisi (doğal olarak da en çok bizim ilişkilerimiz) bir sonraki perdeyi değiştirebilir, senaryonun başka bir parçasını ortaya çıkarabilir, yeni görevlere yol açabilir.

GELECEĞİ BİR ADIM İLERİ TAŞIMAK

Hikâyenin değişkenliği ve her oyuncu için farklı olacağı konusunda Obsidian oldukça iddialı ve kendilerine oldukça güveniyorlar. "*Planescape: Torment*, *Fallout* gibi oyunlar zamanında tüm RYO tanımını değiştirdi ve bugüne kadar da aynı kaldı" diyor oyunun yapımcısı Chris Parker ve ekliyor: "Bizse farklı bir şey yapmak istedik ve RYO'ları bir adım öteye taşımayı istedik. KOTOR2, NWN2'de bazı şeyleri denedik ve bunların meyvesini Alpha Protocol'da aldık."

Bir örnekle hikâye değişkenliğini şekillendireyim iyice: Takip ettiğiniz bir silah kaçakçısı var. Ya öldüreceksiniz, ya yakalayacaksınız ya da gitmesine izin vereceksiniz. Dokunmadan takibe devam ederseniz, asıl suçu aydınlatma konusunda yeni ipuçlarına gitme yolu açılacak ama düşmanlarınız artık daha güçlü silahlara sahip olacak. Öldürürseniz, elinizdeki tek ipucunu kaçırmış olacaksınız ve asıl suça dair işiniz zorlaşacak.

Tabii işin hikâye ve hikâye çeşitliliği kısmına bu kadar ağırlık veren Obsidian temel RYO kurallarını da unutmuyor. Michael'ı oynarken tamamıyla kendi tarzınızı uygulayabileceksiniz. İster *Jack Bauer* gibi olun, ister *Polat Alemdar*, ister *Bond*, ister *Jackie Chan* (?!), ister fütursuz bir kovboy. Bu seçim size kalmış ve Obsidian herkesin Michael'ını kendine özgü yaratması için oldukça başarılı bir yetenek ağacı ve çok zengin bir teçhizat sunuyor. Bu teçhizatları genelde silah kaçakçılarından satın alabileceğiz (*MGS4*'teki *Drebin* gibi).

Alpha Protocol'un şimdiye kadar elimize ulaşan videolarına baktığımda, aksiyon sahnelerinden çok tatmin olmadım. Yakın dövüş sistemi güzel dursa da, silahlı çatışmalarda bir odunluk söz konusu. Ama zaten Obsidian da oyunun aksiyon yanını pohpohlamıyor. Hatırlarsanız BioWare Mass Effect için, Obsidian'ın şimdi yaptığı gibi "muhteşem diyaloglarla değişen hikâye" iddialarında bulunmuştu, "yanında da hiçbir RYO'da görmediğiniz aksiyon!" demişti. Aksiyon kısmı doğruydu da, MA bir RYO ol(a)madığından balon fıs diye sönmüştü.

Neyse, AP'ye geri dönecek olursak, günümüzde ve gerçek yerlerde geçen güzel bir modern ajan RYO'su geliyor diyebiliriz. Eh, hikâye çeşitliliği konusunda da eğer goygoy yapmıyorlarsa Alpha Protocol 2009'un en güzel RYO'larından biri olacak.

KISACA

Tür: Rol Yapma Oyunu
Yapımcı: Obsidian Entertainment
Çıkış Tarihi: Ekim 2009
Platform: PC, PS3, X360
Web Sitesi: *www.sega.com/alphaprotocol/*

ŞCR

Fallout, Icewind Dale, Planescape Torment gibi efsane RYO'ların babası Black Isle Studios'un isim değiştirmişine Obsidian diyoruz.

KOTOR 2 (2005)
Obsidian'ın ilk oyunu, efsane bir KOTOR'un ardından ilkinin gölgesinde kalmıştı. Kötü müydü? Pek sayılmaz.

NWN 2 (2006)
D&D3.5'un kuralları üzerine kurulu bir devam oyunuydu. Bazılarına göre hikâyesi Oblivion'dan daha iyiydi.

SÜPER Mİ BETER Mİ?

Oyungezer Online'ın (**www.oyungezer.com.tr**) *Süper Mi Beter Mi?* bölümünde Alpha Protocol'e 5.4 vermişsiniz. Emin olun daha fazlasını hak ediyor. Haydi, bakalım... Hâlâ yiğidin hakkını verebilirsiniz!



Koridorda ulu orta adam sorgulamak ciddi bir iştir.



GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz

1 MASS EFFECT 2

UZAY DERİNLEŞİYOR

İlki kısmen hayal kırıklığı yaratmıştı ancak ikincisi çok daha düzgün özelliklere sahip olacak gibi görünüyor. İlk oyundan tanıdığımız ırkların yanına -aynı zamanda grubunuzda da yer alabilecek olan- Drell ırkı da dahil oluyor. Bu ırka mensup olan Thane adlı karakter bir suikastçı. Ayrıca Krogan, Asari ve Illium gezegenleriyle de tanışacağız. Araç kontrolü ve envanter sistemi ise bütünüyle değişiyor. Yapımcıların iddiası, envanter kullanımının daha derin ve esnek olacağı yönünde. Son olarak oyunda yapacağımız seçimlerin etkilerinin çok daha keskin olacağı söyleniyor. Seçimlerimiz yan karakterleri ölüme götürebilecek denli önemli bu kez. BioWare ilk oyundan epeyce ders çıkarmışa benziyor.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: 2010'un ilk çeyreği
Bize göre: Gecikme ihtimali düşük

PC PS3 360



2 HITMAN 5

47 KERE MAŞALLAH

Bu oyun iki yönden çok önemli: Bir, oyun ilk defa şimdiki nesil donanımlara özel olarak geliştiriliyor. İki, eski donanımların ilk kez bırakılıyor olması, serinin son oyunlarında görülen 'eskilik' hissiyatının tamamen kaldırılması açısından IO'ya büyük bir fırsat tanıyor. Ki yapımcı ekibin en son iddiası da bu yönde: Hitman 5 şimdiye kadar görülen oyunlardan tamamen farklı bir yapıda olacak. Diğer aksiyon oyunlarında olmayan, 'çatışmalardan tamamen hayal gücünü kullanarak kaçabilmek' mümkün olacak. Mesailerinin 4/3'ünü yapay zekaya harcadıklarını söyleyen IO'ya göre düşmanlarımız bu kez bizi çok şaşırtacakmış.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Henüz açıklanmadı
Bize göre: Bir yıldan önce oynayamayız.

PC PS3 360





3 BEYOND GOOD&EVIL 2

FİDANLAR AĞACA...

Önce kötü haber, oyun bu kez casual oyunculara daha çok hitap edecek. İyi haberse orijinal oyunu geliştiren çekirdek ekip yine bizimle beraber olacak. Hatta müzisyen Christophe Héral da geri dönüyor. Oyun ilk oyunun hikayesini devam ettirecek ve savaş karşıtı söylemlere sahip olacak. Doğaya saygı ve hayvan haklarıyla ilgili göndermeler bulunacak.

RESMİ ÇIKIŞ TARİHİ: Henüz açıklanmadı
Bize göre: E3'te resmi çıkış tarihi verilecektir

PS3 360

İSTEYİN, ARAŞTIRALIM

En çok merak ettiğiniz oyunlar hangileri? Biz Bunları İstiyoruz bölümünde araştırdığımız oyunları siz seçiyorsunuz. Bu yüzden hakkındaki haberleri en çok merak ettiğiniz 5 oyunu faruk@oyungezer.com.tr adresine gönderin.





BİR TURNUVA HİKÂYESİ…

6 ay önce... Bilgi İşlem Müdürlüğü'nde

- Aydın bey, okul içerisinde bir turnuva düzenlemek istiyoruz! Herkesin katılabileceği büyük bir turnuva.
- Tamam Aycan ancak her şeyin bir zamanı var. Bu konuyu zamanı gelince konuşalım.

2 ay önce… Bilgi İşlem Müdürlüğü'nde

- Aydın bey, düzenlemek istediğimiz bir turnuva vardı. Bu konuda görüşebilir miyiz? Turnuva hakkında bütün çalışmaları yapın Tijen hanımla (bilgi işlem müdürü) görüşelim.

Aldığımız cevabın sonucunda bizi bu kadar uzun ve yorucu bir 2 ayın beklediğini bilemezdik tabii. İşte her şey bu kısa konuşmalarla başladı. Hediyeler, gelir-gider tabloları, sponsorluk dosyaları, afişler, kayıt sistemi, ücretlerin alınması, sponsorlarla ve bölümler arası görüşmeler…

Yaklaşık 2 hafta önce…

Afişler asılmış, içim ferahlamıştı. Kayıtlar için internet sitemiz devreye girmişti. En büyük iki sorun çözülmüştü. Ancak daha çok sorun vardı. Turnuva içinde katılımcılara ve görevli kişilere yemek sağlanmak zorundaydık. 3 gün boyunca 10.00 ile 20.00 arası dolu olacak, yemek yeme imkânları olmayacaktı. Arkamdan bir ses duydum. Bu yurdumuzun restoranının sahibi İlyas beydi. Turnuvaya katılan kişilerin yemek işlerini nasıl hallettiğimi sordu. Daha halledilmediğini, büyük bir sorun olduğunu söyledim. Bana turnuvaya katılan kişiler için turnuva boyunca menülerinde indirimler yapabileceğini söyledi. Bu o kadar güzel bir haberdi ki! Görüşmeden sonra, turnuvanın her türlü yemek işlerine karşılanması konusunda anlaştık. Aç kalmayacaktık, yaşasın…

Turnuvadan önceki son gece…

- Tayfun bey, makineler ne durumda?
- Aycan hepsi hazır. Gidip oyunlarınızı kurun. Hepsi bugün biter inşallah.

...

...

Son anlar

Sahneden inmemizle kendimizi kutlamalarda bulmamız bir oldu. Cuma gecesi doyasıya turnuvayı kutladık. Ekip olarak hep birlikte mutluyduk. Bir turnuva bitmişti…

Turnuvamız da bize destek oldukları için öncelikle Oyungezer Dergisine, trgamearea.com ve Logitech firmasına çok teşekkür ederiz.

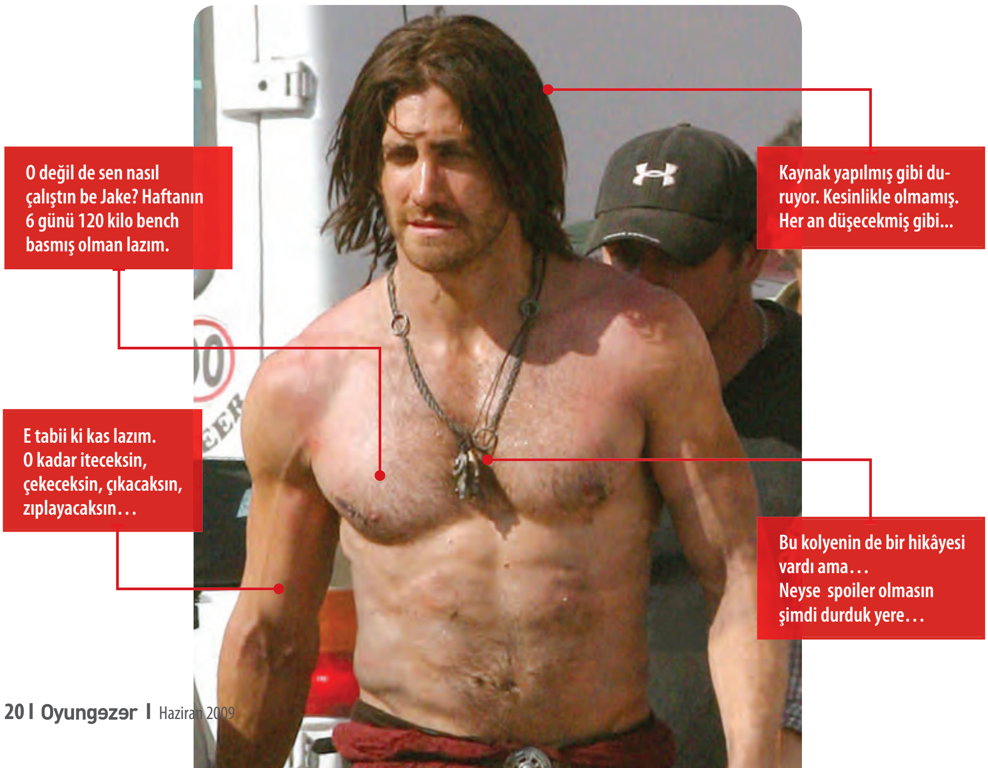
OGZ Der ki:

Arayı bilerek boş bıraktık. Bu deli organizasyonda gün be gün neler yaşandığını öğrenmek ve resimlerin tamamını görmek isterseniz size Oyungezer Online yolları göründü (www.oyungezer.com.tr). Tamam, sığdıramadık işte dergiye n'apalım?



BABA SEN NE OLMUŞSUN YAHU?

Bildiğiniz gibi Prince of Persia: Sands of Time yapım aşamasında. Bizim Prince'i de Jake Gyllenhaal canlandırıyor. Bir de baktık ki kendisi fena halde spor yapmış, eski cılız halinden eser kalmamış. Hani en son Dennis Quaid tarafından kurtarılıyordu…





ÇIKMADAN DÜNYA REKORU

Fuel, daha piyasaya sürülmeden Guinness Rekorlar Kitabı'na, "bir konsol oyunundaki en büyük oynanabilir alan" dalında adını yazdırdı. İçinde aklınıza gelebilecek her türlü yer şeklini barındıran harita tam olarak 14.400 km^2 büyüklüğünde ve bu alanın hepsi de ulaşılabilir durumda. Şöyle söyleyelim, Far Cry 250 km^2, San Andreas 29 km^2, Liberty City 12.1 km^2 idi. 14.400 mü? Ömrümüz yetmez.



ASLINDA NE OLDU?

DUKE VE PERDENİN ARDINDAKİLER... -FURKAN FARUK AKINCI

Belki de hiçbir oyun bu kadar konuşulmadı… Ve bu kadar dalga konusu olmadı. Duke Nukem Forever (DNF) resmi olarak duyurulalı 12 yıl, yapımına başlanalı ise yaklaşık 14 yıl oldu. Bugüne değin bu süreçle ilgili tonla makale yayınlandı. Çeşitli komplo teorileri üretildi. 19 savaş başladı, 5 savaş sona erdi. 3 konsol nesli yaşandı, Megaman evreninde geçen 75 tane oyun yapıldı. Ve bu uzun yolun sonunda bir gün geldi ve yapımcı firma 3D Realms'in kapandığını duyduk. Firmadan resmi bir açıklama gelmemişti ama yetkililerin susması her şeyi anlatıyordu. Ardından bir anda ortalık toz duman oldu. Kırk yıllık ahbaplar birbirine girdi. 3D Realms ve Take Two arasında sürtüşmeyi de aşan bir çatışma çıktı. 3D Realms'in kapanma haberi gelir gelmez, Take Two tarafından Alan Lewis "Duke Nukem Forever'ın dağıtım hakları halen bizde" çıkışını yaptı, tarih 7 Mayıs'tı. Tam bir hafta sonra Take Two, kapanmak üzere olan 3D Realms'i mahkemeye veriyordu. Şikayet dilekçesine göre Take Two, Apogee LTD. ile (3D Realms'in resmi şirket adı, ancak Apogee LLC'yle karıştırmamak gerekiyor. LLC, PSP ve DS'e Duke Nukem Trilogy'yi çıkaracak olan firma ve çalışmalarına devam ediyor) iki adet dağıtım anlaşması imzalamış ve 12 milyon dolar ödemişti. Bu anlaşmalardan ilki 2000 yılında, ikincisiyse 2007 yılında imzalanmıştı. Ancak Apogee, Take Two'ya verdiği sözleri tutmamış, kamuoyunu yanlış bilgilendirmiş ve dağıtıcı şirketi sürekli oyalamıştı. En azından Take Two'nun mahkemeye verdiği şikayet dilekçesinde yer alan ithamlar bu şekildeydi. (15 Mayıs) 3D Realms tarafından yanıt gecikmedi. Bahsi geçen paradan bir kuruş bile almadıklarını ve ithamları kabul etmediklerini söylüyorlardı. 3D Realms'in kurucu ortaklarından Scott Miller, henüz konuşmadıklarını fakat çok yakın bir zamanda gerekli tüm açıklamaların yapılacağını söylüyordu. (18 Mayıs) Bundan hemen bir gün sonra sazı eline alan 3D Realms yetkilileri, firmalarının aslında kapanmadığını ve Duke Nukem markasını ellerinde bulundurduklarını açıkladılar. Sadece Duke Nukem Forever geliştirici ekibiyle yollarını ayırmış ve yarı yarıya küçülmüşlerdi. Şirket DNF'yi daha fazla taşıyamamıştı. Take Two'nun alttan alta ima ettiğinin aksine başından beri DNF'yi finanse eden bizzat 3D Realms'di ve firmanın artık geliştirici ekibin yaptığı ertelemelere sabrı kalmamıştı. Artık yola küçük bir firma olarak devam edecekti. 6 Mayıs'ta duyulan kapanma olayı bundan ibaretti. "Hakları elinde bulundurmaktan" kastedilense yasal belgeler incelendikten sonra açığa çıkıyor. 3D Realms, oyunu direkt halka satmak üzerinden birtakım haklara sahip ki bu ifade dijital dağıtıma denk geliyor.

Asıl bombaysa 19 Mayıs'ta 3D Realms'in yaptığı açıklamayla patlıyordu. Take Two'nun iddia ettiği gibi firma oyuna 12 milyon dolar değil sadece 2.5 milyon dolar harcamış, buna karşılık 3D Realms bizzat ve tamı tamına 20 milyon dolar para harcamıştı. Take Two bir yapımcı firmanın oyun teslim etmesi gerektiğini, 3D Realms'in üstüne düşeni yapmadığını ısrarla belirtiyordu. 3D Realms ise kendilerinin gereken yolu aldıklarını fakat Take Two'nun sürekli kriterlerle oynadığını ve görev listelerinde değişikliğe gittiğini iddia ediyordu. 3D Realms yetkililerinin ifadelerinde Take Two'nun teklifinin kabul edilemez olduğu, önden proje geliştirme ödemesi, sabit ödeme ve DNF'yi tamamlamak için herhangi bir garanti de almadıkları gibi açıklamalar yer alıyordu.

Tüm bu yaşananlardan sonra 3D Realms olanları Take Two'nun Duke Nukem markasına sahip olmak için komplo üretilmesine bağlıyor. "Biz oyunu tamamlamaya çok yaklaştık ancak başımıza aniden bunlar geldi. Markaya sahip olmak istiyorlar ve biz de kendimizi son derece vahşi bir şekilde savunacağız."

Biz hâlâ Duke Nukem Forever'ın bir şekilde piyasaya çıkacağını düşünüyoruz. Tüm bu olanlara rağmen projeyi yabana atmak doğru olmasa gerek. Gelişmeleri biz de yakından takip ediyor olacağız. Eninde ya da sonunda "Always bet on Duke!"

1- 3D Realms ekibi mutlu günlerinde... (Hep öyle yazarlar ya...)

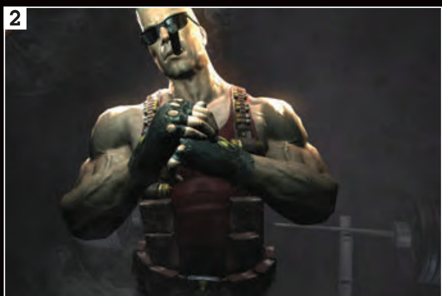
2- Duke baba hâlâ bir yerlerde ağırlık kaldırmaya devam ediyor. En azından öyle umut ediyoruz.

3- Canım yaratıklar da sahipsiz kaldı... Kim mermiyle zehirleyecek onları şimdi?

1



2



3



OYUNEZER!

ROL KESEMEYENLER TOPLULUĞU

Benimle biraz olsun oyun muhabbetine girmiş herkes ne derece bir RYO manyağı olduğumu bilir. Sabah aç karnına *Baldur's Gate* alıp öğle yemeğini *Icewind Dale*'de On Kasaba'ya karşı yemeyi, akşam yemeği için Sigil'de Deionarra'yla buluşmayı seven bir insanım (amman *Nameless One* duymasın!). Haliyle bilgisayar dünyasındaki oyunların, özellikle de RYO'ların gün geçtikçe eski derinliğini kaybettiğini, giderek sığ aksiyon oyunlarına dönüştüğünü görmek çok fena kalbimi kırıyor.

Bundan şikâyeti olan sadece ben değilim, biliyorum. Hatta yapımcılar da –güya- bunun farkında ki, Bioware'in Dragon Age'i yapmaya başladığında ettiği büyük laflar tam olarak bu yöndeydi; PC için özel, Baldur's Gate'in ruhani takipçisi olacak tam bir eski sınıf RYO. Ha, tabii bu noktada kastettiklerinin Baldur's Gate'in PS2'ye çıkan aksiyon oyunu Dark Alliance olduğunu daha önce fark edememişiz, o açıdan fena çuvalladık. Gardını al Bioware, kılıcımı kalkanımı kuşandım geliyorum!

CAN ATTACKS BIOWARE
(Rolled 1d20+5: 23! Critical!)
Sevgili Bioware, yıllarca Black Isle'la ikinizi bağrımıza bastık, çıkarttığınız her oyunu yaladık yuttuk, gerektiğinde kanımızın son damlasına kadar savunduk, hatta EA ile anlaştığınızda bile "Bioware delikanlı çocuktur, bozmaz kendini" dedik. Bunun için miydi her şey? (Hem de bizim PC'mizde?!) PC'ye özel çıkartacağız deyip de 5 sene arka planını hazırlamaya kastığınız Dragon Age'i konsollarla aynı anda çıkartacağız diyerek 2009 sonuna ertelemek neden? İlk soru işaretleri bu noktada oluşmaya başladı zaten, "hani bu adamlar PC'ye özel yapıyordu bu oyunu, konsol ne iş?" diye. Ama daha fenası son oynanış videolarına bakınca ortaya çıkıyor. Tamam, çok güzel grafikler yapmışsınız, ışıl ışıl büyü efektleri var, baktıkça "oy oy, bak yağ vardı yerde, ne güzel yaktı" diyoruz, yakın dövüşe giren karakterlerin hareketleri şahane falan... E ama hep aksiyon görüyoruz? Önceden yayınladığınız videolarda yine az çok diyalog miyalog bir şeyler vardı, ama son videoların hepsinde aksiyon yanını görüyoruz oyunun? Hadi konsol konusunda çaktırmadan golü taktınız, şimdiki haliyle bu videolara bakıp "aha da yandık, Fallout 3 olmuş bu" demez mi senin sadık RYO kitlen? Sanıyor musun ki zamanında Planescape: Torment'i sadece diyalogları kullanarak bitirmek için deli gibi Intelligence ve Wisdom kasmış o çekirdek kitle "Baldur's Gate'in ruhsal takipçisi" diye andığın oyunun Mass Effect tarzı bir aksiyon-RYO'ya dönmesini istiyor? Hâlâ içimde ufak bir umut kıvılcımıyla "belki" ihtimali üzerinde dursam da şu gelişmelerden sonra korku duymadan edemiyorum.

İşin daha da kötüsü ve Bioware'i bu kadar ezmemin asıl nedeni, sektörün artık tamamen bu yöne dönmesi ve bizim için kalan son kalelerden biri olan Bioware'in de düşmek üzere olması. Eh be Ray Muzyka ve kankaları, doktorluğu bırakıp oyun endüstrisine bunun için mi girdiniz siz yıllar önce? Siz değil miydiniz masaüstünde oynadığınız o eğlenceli oyunların havasını bilgisayarlarda yakalamak isteyen? Siz değil miydiniz PC'de ölmeye başlamış hardcore RYO'ları 1998'de Baldur's Gate ile hayata döndüren? Tamam, belki Planescape: Torment gibi bir oyundan deli gibi para kazanmadınız ama üzerinden geçen 10 yıla rağmen hâlâ insanlar onu oyun statüsünün üzerinde görüyorsa, bunu o insanların gözlerinde (avatarlarında?) görmenin hazzını kaç milyon dolara değişirsiniz ki?

AKSİYON-AKSİLİK-AKSAMAK
Mass Effect 2'yi de aksiyon ağırlıklı yapacağınızı duyurmuşsunuz zaten (sanki ilk oyunda yeterince aksiyon yokmuş gibi), Atari'nin şu sözde Baldur's Gate 3 projesi de Fallout 3 motorunu kullansın da tam olsun bari. VATS'la Lich vurmaya çalışırız ondan sonra (kulakların çınlasın *Kangaxx*).

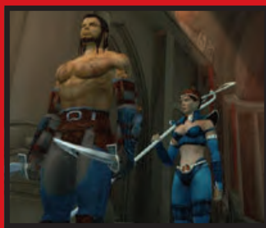
1998 öncesinde esaslı PC RYO'larının ölmeye başladığı o karanlık çağa dönüyoruz bu gidişle. Bioware bu kafada devam ederse eski dostlardan bir Obsidian kalacak geriye. Sırf daha fazla para kazanmak için zamanında uğruna oyun endüstrisine atıldığınız değerleri unutacaksanız, zaten diyecek bir şey yok. Sayenizde yıllardır cevabını aradığım sorunun cevabını da bulmuş oldum. "Bir insanın doğasını ne değiştirebilir?" *"NE OLACAK, TABİİ Kİ PARA!"*



RYO'lara karşı olan hipokrat yeminlerinizi bozarken hiç canınız yanmadı di mi Greg ve Ray? Pişkin pişkin sırıtmanıza bakılırsa yanmamış…



Senin gibisi bir daha gelmedi, gelmeyecek de… Şu an en baştan başlayıp seni bitirmemi engelleyen tek şey eğer bunu yaparsam işimden olacak olmam. Ama en azından Hive'a kadar bir göz atsam? Atabilir miyim sayın YİM?



Sanırım böyle göründüğün zamanlarda seni daha çok seviyordum…



…Gerçi böyle de çok güzelsin ama bir şeyler eksik gibi. Belki de beraber geçirdiğimiz onca yıl hatırına arkadaş kalabiliriz, ne dersin?



Yazı boyunca sövüp saymış olabilirim, ancak bu yazının yazılış tarihinden sonra yayınlanan "Violence & Sex" trailer'ından sonra bir umut fidanı yeşermedi değil. Utandır beni Bioware! Lütfen!

AYIN EZENİ



Can Arabacı

Kendisini bilimum fantastik evrende vareden Can, Nameless One'la ilgili ayıp hayaller kurmaktadır. Ve eğer olur da yanıldığı ortaya çıkar ve Bioware onu haksız çıkarırsa (ki umarız çıkarır) bir sonraki yazacağı Oyunezer'in konusu bizzat kendisi olacaktır.



3.3 Kata Kadar Overclock Farkı ve 15°C Daha Düşük GPU Isısı

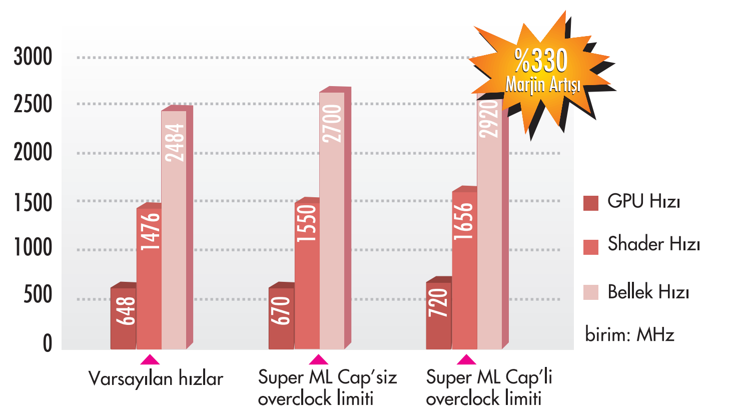
ASUS ENGTX285 TOP Grafik Kartı

Super ML Caps Özelliğine Sahip Dünyanın İlk Ekran Kartı

ASUS ENGTX285 TOP ekran kartları, dünyanın ilk Çokkatmanlı Polimer Kapasitör (Super ML Caps) kullanan ekran kartları olarak dikkatleri üzerine çekiyor. ENGTX285 Serisi, şimdi size 3.3 kata kadar GPU overclock farkı sağlarken, GPU ısısını ortalama 15°C daha düşürüyor. Tüm bunların yanı sıra EMI zırhı, kaplamalı bobinler, düşük RDS(on) MOSFET'ler ve dayanıklı kapasitörler ile sessizliğin tadını çıkarırken, sıradışı bir performansa ulaşacaksınız.

Dünyanın Super ML Caps'li Tek Extreme Engine'i

ASUS, Super ML Caps özelliğini kullanan Extreme Engine ile donatılmış tek ekran kartı serisi ENGTX285'i tasarladı. Super ML Caps, elektrik akımının ani düşüşlerinde bile sistemin dengeli çalışabilmesini garantilemek için yüksek kapasite sunar. Bu da overclock limitlerini, GPU overclock limiti açısından 3.3 kat gibi çarpıcı bir farkla yükseltir. Super ML Caps, ayrıca GPU ve bellek modül ısılarını sırasıyla 15°C ve 8°C aşağıya çeker. Super ML Caps özelliğiyle ENGTX285 serisi ekran kartları, size en iyi güç dengesi ve yüksek overclock kapasitesi sunar.

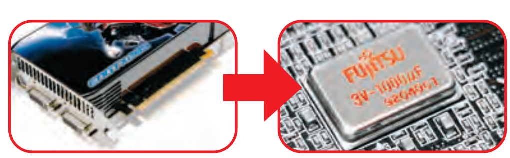


Sıradışı Grafikler İçin %105 Performans

ENGTX285 TOP'ın çekirdek, shader ve bellek hızı performansları sırasıyla 648MHz'den 670MHz'e, 1476MHz'den 1550MHz'e ve 2484MHz'den 2600MHz'e yükseltildi. Bu da ENGTX285 TOP'ın 3DMark Vantage Extreme Preset skorunu, diğer referans tasarım kartlarla karşılaştırıldığında, %5 gibi şaşırtıcı bir hız artışıyla 6003'ten 6298'e yükseltiyor.

En Güçlü Donanımlar: En İyi Kalite Parçalar

ASUS'un tüketicisine birinci sınıf ürünler verme sözü doğrultusunda tasarladığı ENGTX285 Serisi ekran kartları, en iyi ve kaliteli görsel performansı sağlamak için, pek çok yenilikle birlikte geliyor.



Super ML Caps, en iyi güç dengesi ve yüksek overclock kapasitesi sunar.

Bu yenilikler arasında: daha dengeli sinyaller için EMI parazitini %66 oranında azaltan EMI zırhı; daha fazla güç verimliliği ve daha düşük ısı oluşumunu garantileyen kaplamalı bobinler, geleneksel kalın versiyonlarıyla karşılaştırıldığında 15°C daha düşük ısı sağlayan düşük RDS(on) MOSFET'ler; uzun süreli kullanımlarda bile daha dengeli işletim ve dayanıklılık için daha düşük güç kaybı sağlayan dayanıklı kapasitör bulunuyor.



MODERN WARFARE 2

DEMODE SAVAŞLARA SON

-BURAK AKMENEK

Kapıdan içeri girdiğim anda Serpil'in ellerini ovuşturarak "Hahaayt, şimdi dergiye yazacak bir adet editörümüz daha oldu değil mi?" dediğini hayal meyal hatırlıyorum. Neşeyle "tabii ki" diye cevap vermiştim fakat ayağımın tozuyla bana çakılacak yazının kapak konusu olacağını maalesef bilmiyordum. Kapak konusunu bana verirken de, Call of Duty 4'ü çıktığı günden bu yana online olarak gece gündüz oynadığımdan Serpil'in haberi yoktu. Bu yazıyı bana vermek, çok oyunculu modda elime sınırsız bombalama ve helikopter çağırma hakkı vermekle aynı anlama geliyor...

Hatırlıyorum da ilk oyunun (ilk oyun diyorum çünkü Modern Warfare serisi, ikinci oyunla birlikte Call of Duty'yi isminden çıkartmış bulunuyor) ilk görevi olan gemi baskınında feleğim şaşmıştı. Yıllardır oyun oynuyordum ama daha önce hiç bu kadar profesyonel bir ekip görmemiştim. Eğer konuşmaları da ucundan yakalayabilirseniz SAS komandolarına hayran olmamak elde değildi. Tam belgeleri alıp kaçacağız derken, işler bir anda karışıyordu. Görev sıradan bir baskındı ancak bu ekip son derece acımasız davranıyordu; hem de yatağındaki personeli uykularında öldürecek kadar... O kadar hızlıydılar ve herkes görevini o kadar iyi yapıyordu ki onları takip etmekte zorlanıyordum. Sonra kargo bölümüne indik ve tam "görev bitti" derken teröristler kendi gemilerini bombaladı! Bu kez de batan bir geminin içinde sulara gömülürken, üstelik de monitöre yamuk bakarak, koşmaya çalışıyordum. Geminin kıçına yanaşan helikoptere atlayarak tutundum ve tam ellerim kaymak üzereyken Captain Price beni yakaladı. Öyle bir stres ve heyecan yaşamıştım ki bölüm bittikten sonra parmağımın hâlâ W tuşuna sımsıkı basmaya devam ettiğini birkaç dakika sonra fark ettim!

G3'LERİN BAKIM ZAMANI

Bir oyun dünya çapında 13 milyon adetten fazla satarsa, devamının yapılacağını öngörmek çok zor değil. Call of Duty İkinci Dünya Savaşı'nı konu almasına karşın, senaryoyu işleyişi ve oyun dinamikleri sayesinde asla "yine mi?" dedirtmedi (Treyarch'ın yaptığı dolgu CoD'ları saymazsak). Aylarca oynandıktan sonra kesin olarak karar verildi: *Counter-Strike*'ın yavaş yavaş emekliliğini istediği Online FPS türünün uzun zamandır beklenen yeni kralı CoD olmuştu. İşte bu yüzden Modern Warfare'in yapım haberini aldığımızda çok heyecanlandık, Infinity Ward'ın yine iyi bir iş çıkartacağını biliyorduk. Ama "ya bu kez olmazsa" korkusu da vardı içimizde, yok değil.

Şu bir gerçek ki Infinity Ward senaryo kurgulamayı ve atmosfer yaratmayı çok iyi beceriyor. FPS türünü, ekranın ortasındaki imleci fareyle sağa sola götürmekten ve binlerce düşmanı yok etmekten çok daha ileriye götürdüler. "Karakterle özdeşleşeceksiniz" iddiasıyla ortaya fırtlayan birçok firma bu işi beceremezken, onlar bu işin kitabını yazdılar. Ofiste hâlâ Modern Warfare'den kalma savaş anılarımızı anlatmamız bunun için iyi bir gösterge. Ayrıca şimdiye kadar bir FPS'de oynadığımız en iyi sniper bölümünün de bu oyunda karşımıza çıktığı tartışılmaz bir gerçek. Captain MacMillian'la beraber yaşadığım stresi ve heyecanı hiç unutamıyorum. Oyuncuyu atmosferin içine sokmakla kalmayan oyun, klasik senaryoları da bir kenara atmıştı. Görevleri yerine getirirken her birinin, daha önce karşımıza çıkan oyunlardaki görevlerden ne kadar farklı olduğuna hayret ediyorduk. Yıllardır FPS oyunları oynayan bizlere bile "vaay" dedirten profesyonel askerler verdi yanımıza. Görevi nasıl tamamlamamız gerektiğini bize bu profesyoneller gösterdi. Gerçek askerlerin yanında bir hiç olduğumuzu gördük. Ve kimin hayatta kaldığını tam bilemediğimiz muhteşem bir sonla, ağzımızda mükemmel bir tat bırakarak sona erdi Modern Warfare. Şimdiyse Modern Warfare 2 geliyor. Sizce sabırsızlanmakta haksız mıyız?

SAVAŞ LORDU RUSYA'DA

Ölen bir kötünün yerini her zaman başkası doldurur. Bu defa ilk oyunda ortadan kaldırdığımız Rus Savaş Lordu Zakhaev'in yerini alan Makarov'la uğraşıyoruz (ilk oyunu oynadıysanız Zakhaev'in tek kollu olmasına bizim sebep olduğumuzu bilirsiniz). Makarov, Zakhaev'in gölgesinde kalmış bir karakter. Ama Zakhaev'i temizleyerek ona iyilik ediyoruz ve farkına varmadan uluslararası bir terörist organizasyonun başına geçmesini sağlıyoruz. Başrolünü Nicholas Cage'in oynadığı 2005 yapımı *Lord of War* filminde de işlendiği üzere, eski Sovyetler Birliği Ordusu'nun bitmek bilmeyen cephaneliğini satmak bu kez Makarov'a nasip olmuş. Tabii ki parayı kim verirse en iyi silaha sahip olabildiği için, dünyada kontrol edilemez bir silah trafiği ortaya çıkıyor. Bu tekere çomak sokmaksa bizim işimiz.

Konunun bu basit temel üzerine kurulmuş olması

"SPECIAL FORCES" MODUNU YANINIZDA BİR ARKADAŞINIZ OLMADAN BİTİREBİLMENİZ MÜMKÜN OLMAYACAK



rakiplerimizin de basit olduğu anlamına gelmiyor. Şimdiden dünyanın en az üç köşesini dolaşacağımız kesin: Kazakistan, Afganistan ve Brezilya. Bu bölgelerde yöneteceğimiz karakterse yeni birisi. Çünkü bir önceki oyunda çavuş olan "Soap" MacTavish yüzbaşı rütbesine terfi etmiş ve üstelik SAS'den uluslararası bir elit birlik olan Task Force 141'e transfer olmuş. Bizse onun liderliğindeki yeni bir karakteri yöneteceğiz. Bu kez, önceki oyunda olduğu gibi hem Amerikalıları hem de İngilizleri oynayıp oynamayacağımızsa meçhul.

RUSYA'NIN KARLI DAĞLARI

Önceki oyunda öldürdüğünüz Zakhaev, düşmanlarınızın gözünde şehit düşmüş bir kahraman. Yani ölümü, onu fanatik milliyetçi düşmanlarınız açısından iyice kutsallaştırmış. Yerine geçen Makarov'sa açgözlü ve acımasız biri. Rusya'nın politik belirsizliklerinden faydalanmasını iyi biliyor ve böylece hatırı sayılır bir politik ve silahlı güce sahip oluyor. Zaten uluslararası bir özel birliğin onu avlamak için gönderilmesi de bu yüzden. Öyle ki, ülke başkanları bile bizim yardımımızı istemek zorunda kalıyor. Fakat görevinizle ilgili tüm bildiğiniz bundan ibaret. İşte Modern Warfare 2'de diken üstünde olmanızı sağlayacak en önemli unsur da bu; gittiğiniz görevle ilgili elinizdeki hiçbir bilginin kesin olmaması. En önemlisi, baş düşmanınız Makarov'la ilgili bilgileriniz de sınırlı. CIA size başka bir bilgi veremiyor ve görev öncesinde aldığınız brifingde dahi hiçbir şey yeterince ayrıntılı anlatılamıyor. Hatta brifingde aldığınız bilgiler yanlış çıktığı için, çok korkunç durumlarda bile kalabilirsiniz. Kulağa güzel geliyor, öyle değil mi?

Oyunun ilk görevlerinden birisini anlatarak ağzınızı sulandırmak istiyorum izninizle. Gözünüzün önüne şöyle bir sahne getirin: Göz gözü görmeyen bir kar fırtınası içinde, önde Mac Tavish, arkada siz incecik bir çıkıntıda, uçurumun kenarında ilerliyorsunuz. Birden, önünüzdeki yol bitiyor ve yüzlerce metre aşağıya uzanan bir uçurum çıkıyor karşınıza. Mac Tavish iki tane küçük tırmanış baltasını çıkartıyor ve yamaca tırmanıyor… Peşinden de siz. Yukarıda aşmanız gereken 5 metrelik boşluktan önden Mac Tavish, peşinden de siz atlıyorsunuz, ama buz baltaları tutmuyor ve kaymaya başlıyorsunuz... Tüm bu aksiyon sırasında, kontrol tamamen sizde kalıyor! Rusya'daki sarp kayalıklar üzerine kurulmuş ve kar fırtınası altında kalmış bir üsse kayalık tarafından tırmanıyorsunuz. Tırmanırken bile bir sol, bir sağ tuşa basarak sol ve sağ elinizdeki baltaları buza saplıyorsunuz. İşte bu tür ince ayrıntılar, sizi oyunun bütünlüğünün içine hapsediyor, daima orada ve bir başınıza olduğunuzu hissettiriyor.

Tepeyi aştığınızda, Captain Mac Tavish bir taraftan termal gözlüklerle üssü gözetlemeye başlıyor, diğer taraftan da silahının üzerinde-

ONLINE'DA YENİ NELER OLACAK?

Serpil bu yazıyı bana verdiğinde, benim oyunu tek kişilik modda üç kere bitirip online'da da en yüksek seviyeye çıktığımı biliyor muydu acaba? Sonra da makineme format attığımı ve yedeklemediğim için rütbemin silindiğini ve bu yüzden de tekrar en yüksek seviyeye çıkmak için her gece bu oyunu oynadığımı da biliyor muydu? *(Bebek bakan bir baba olarak en iyi sen yazarsın diye düşünmüştüm sadece Burakım -Serp.)* Rütbelerin kayıtları hâlâ tutulmasa da en azından profillerin kayıtları artık tutuluyor. Ayrıca www.callofduty.com adresinde her iki oyunun da bölümlerine bakarsanız, World at War'ın oyunu online olarak oynayanlar için ne kadar geniş bir içerik bulundurduğunu net olarak görebilirsiniz. Yeni oyundaysa yapımcıların amacı iyi oyuncuları tüm dünyada tanınır hale getirmek. Emin olun bu yazıyı yazan editör olarak ben de o listeye girmek için oyunun suyunu çıkartacağım. Tabii ki Special Forces modunun da online olarak oynanabileceğini düşünüyoruz. Ayrıca bir video kaydetme seçeneğinin de olduğunu ve unutulmaz anlarımızı sonsuza dek saklamamızı sağlayacağını duyduk. Son olarak portatif otomatik makineli tüfek taretlerin ve kalp atışını algılayan aygıtların online modda bulunacağını biliyoruz. Tüm bunlara ek olarak neler olmasını istediğimiziyse, *World at War*'u gece gündüz online olarak oynayan Kaan'dan yazmasını rica ettiğim bir kutucukta bulabilirsiniz.



İsa'nın gögesi altında savaşırken sivilleri milislerden ayırt etmeye çabalayacağız

CAPTAIN PRICE NEREDE?

Kallavi bıyıkları, kendine has aksanı ve doğuştan sahip olduğu liderlik yeteneğiyle ön plana çıkan sevgili yüzbaşımız Captain Price… İlk oyunda karizmanın tanımı olan Price, her CoD oyununda mutlaka karşımıza çıkıyor. Warfare 2'nin seslendirmesinde de duyduğumuz Captain Price ilk oyunun sonunda tabancasını bize fırlatarak hayatımızı kurtarıyordu. Call of Duty'de ölmesine rağmen Call of Duty 2'de tekrar ortaya çıkan bu karakter Call of Duty 4'te gene görünür. İlk iki oyunda oldukça yaşlı fakat gene karizmatiktir ve bize yolu hep o gösterir. Üstelik her seferinde akılda kalacak bir sürü beylik söz söyler. Tabii ki yaş itibariyle her seride aynı karakter olması muhtemel olmayan Price, aslında ilk oyunlardaki yüzbaşının torunu ve bir SAS üyesi. Kendisini Call of Duty 4'teki sniper görevinde teğmen rütbesinde görürüz ama o ne olursa olsun her zaman bizim yüzbaşımızdır. Bir türlü yüzbaşılıktan yukarı terfi edemez.









KISACA
TÜR: FPS
YAPIMCI: INFINITY WARD
ÇIKIŞ TARİHİ: 2009 KASIM
PLATFORM: PC, PS3, 360
SITE: MODERNWARFARE2.INFINITYWARD.COM/





60 FPS'DEN AŞAĞISI KURTARMAZ!

Su birikintisine yansıyan bulutlar, yerden kalkan toz ve tavandan akan sular… Sonra bir patlama ve etrafı alt üst eden müthiş bir yıkım… Patlayan elektrik trafoları ve su vanaları… Üzerinize yağan fakat otomatik taretler tarafından yok edilen düşmanlar… Tüm bu hareket ve etrafta uçuşan parçalara rağmen oyunun motoru hiçbir zaman 60 FPS'nin altına düşmemenizi sağlayacak. Yani bazı sahnelerde makineniz bir anda yavaşlamayacak ve siz donanımızı yenilemek için yeni dolarcıklar biriktirmek zorunda kalmayacaksınız.

ki ses algılayıcısıyla düşmanları takip etmeye çalışıyor. Amacınız üsse sızarak petrol tanklarına patlayıcı yerleştirmek. Bu sırada karşınıza çıkan düşmanları yok etmek veya sessizce geçip gitmelerini beklemek sizin tercihinize kalmış. Ama şunu unutmayın, sessiz olmak için şimdi öldürmediğiniz her düşman, üsten kaçmaya çalışırken karşınıza çıkacak…

Ve işte tam bu sırada, istihbaratın bilgi eksikliği devreye giriyor. Siz belirlenmiş görevinize doğru ilerlerken, bu üste bir yerde düşmüş bir askeri uydu olduğunu öğreniyorsunuz. Rusların mı yoksa Amerika'nın mı? Kimin olursa olsun, bu bulunmaz bir fırsat. Hazır buraya kadar gelmişken, daha fazla istihbarat edinme şansını kaçırmıyor ve uydunun bilgisayar sistemlerinden o anda ne olduğunu bilmediğiniz bir dolu bilgiyi indiriyorsunuz. Daha sonra zaman ayarlı bombaları koymaya devam ediyorsunuz. Fakat tam o sırada McTavish düşmanlar tarafından fark ediliyor. Size "B planını uygula" emrini veriyor ve üçten geri sayıyor. Kendinizi en sağlam görünen duvarın arkasına atıyor ve patlatıcının tetiğini ateşliyorsunuz! Bütün üs öyle büyük bir patlamayla sarsılıyor ki, şok dalgası kar fırtınasının ortasında küçük bir güneş gibi yayılıyor. Düşman ilk şoku atlatmadan paçanızı kurtarmak için yapabileceğiniz tek şey kaçmak. Her Call of Duty oyununda karşımıza çıkan o meşhur kovalama sahnelerinden bir tanesi başlıyor… Alarmlar çalar, ağır hangar kapıları gacırdayarak açılırken ve etrafınız kar motosikletli askerler tarafından çevrilirken, MacTavish'le omuz omuza, cayır cayır yanan üsten kaçmaya başlıyorsunuz. Kaçış sırasında olanları tabii ki en ince detayına kadar anlatacak değilim ama kendinizi bu motorlardan birinin üstünde buluyorsunuz ve bu soluksuz sahne, dibi görünmeyen bir uçurumdan diğerine doğru ölümcül bir atlayışla sona eriyor! İşte, Call of Duty, ah pardon, Modern Warfare ismine yakışır bir sahne! Tüm oyunun böylesine soluksuz sahnelerle dolu olduğunu düşününce insan yerinde duramaz oluyor!

NE EKERSEN ONU BİÇERSİN

Yukarıda betimlediğim sahneyi tamamen çizgisel olarak oynadığınızı sanmayın sakın. Modern Warfare 2'deki görevler oyuncunun verdiği kararlarla yönlendirilecek. Görevi sessizce tamamlamak istiyorsanız sabrınıza güveneceksiniz. Tabii ki birçoğumuzun yapacağı gibi, dilerseniz ortalığı alt üst etmeniz de mümkün. Ayrıca bulduğunuz bilgileri kullanmak ya da alternatif yolları tercih etmek de size kalmış. Infinity Ward, görevleri hazırlarken sizi kesinlikle tek bir yola girmeye zorlamıyor ve tüm haritaları inanılmaz büyüklükte modelliyor. Yaklaşık yarım millik bir mesafeyi görebiliyorsunuz ve bazı FPS'lerde olduğu gibi bu mesafedeki düşmanların yapay zekâsı "kapalı" durumda değil. Eğer elinde dürbünlü tüfek varsa, bunu size karşı kullanmaktan çekinmeyecek. Tabii aynı şey sizin için de geçerli, hiçbir düşmanınız ulaşılmaz olmayacak.

Konu hikâye anlatmak olduğunda rakip tanımayan yapımcılar, tıpkı önceki oyunda olduğu gibi bunda da iddialılar. Önceki oyunda karşımıza çıkan unutulmaz atom bombası sahnesini ya da Zakhaev'in oğluna kurduğumuz pusuyu nasıl unutabiliriz (uuu beybi, bende güzel bir hareketlenme oldu, eve gidince Veteran'da bir daha başliyim şu bebeğe – *Sinan*). İkinci oyunda da gerçek askeri hayattan alınma operasyonları tüm gerçekçiliğiyle yaşayacağız. Aslında firmanın ayrıntılara ve serbestliğe bu kadar önem vermesinin sebebi de bu. Gerçek bir askerin hislerini bize mümkün olduğunca yaşatmayı planlıyorlar.

Rusya'da başlayan maceramızın, Afganistan'daki mağara baskınları ve Rio De Jenairo'daki İsa heykelinin gölgesi altında, etrafta siviller varken milis birliklere karşı süreceğini söylemiştik. Bu da tek kişilik senaryoda, hafif bir *Rainbow Six* havası olacağı ve sivil zayiatına da dikkat etmemiz ge-

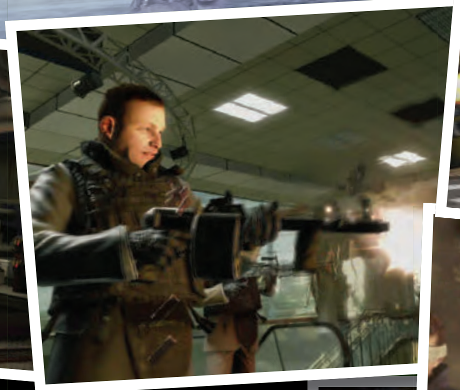

Karşınıza çıkan askeri birliklerin ekipmanları standart olsa bile her bir askerin perk'leri farklı olacak.

TASK FORCE 141 NEDİR?

Task Force 141'in gerçek dünyada İngiliz ve Amerikan askerlerinden kurulu olan Task Force 145'ten esinlenerek ortaya çıkartıldığını düşünüyoruz. TF145, 2006 yılında Iraklı El-Kaide lider, Zarkavi'yi ölü olarak ele geçiren birlik. Kuruluşunda geçici olarak New York'taki 11 Eylül saldırısından dolayı TF11 adını alan birlik daha sonra TF 121 ve son olarak TF77 olarak tekrar isimlendirilmiş. Birliğin bilinen en büyük operasyonu, 2006 yılında Ürdünlü El Kaide lideri Zarkavi'nin Irak'ta bombalanarak öldürülmesi. Ayrıca Irak'taki faaliyetlerinden sonra El Kaide'nin operasyonları ciddi şekilde sekteye uğratılmış. Eskiden sürekli şekilde devam eden bombalamalar, bu faaliyetlerden sonra ayda ikiye düşmüş. Farklı İngiliz ve Amerikan birliklerinden oluşan TF 145, Irak'ta beş farklı üste konuşlanmış durumda. Birliğin amacıysa tüm El Kaide operasyonlarını sona erdirmek. Task Force 145, şu anda doğal olarak El Kaide lideri Usame Bin Ladin'in peşinde.













rekeceği anlamına geliyor. Hele ki eli silahlı milisleri, silahsız sivillerden ayırt etmek için milisaniyelerinizin olduğu Brezilya bölümlerinde… Rusya'daysa eski bir kaleyi basacak ve buradaki görevimizi tamamlayıp, büyük bir bombardımandan son anda kaçacağız. Oyuna yeni eklenen sualtı görevlerinden de bahsetmek gerek. Sualtı timlerinin kullandığı özel araçları sürebilecek miyiz veya zıpkınla mı dolaşacağız, orası muamma. Ama yerçekimsiz ortamda aksiyonun dibine vuracağımız kesin. Ve önceki oyundaki en sevilen bölümlerden birisi olan, bir uçağın içinden yerdeki birlikleri avladığımız görevin bir benzerini bu kez A10 Thunderbolt ile tanklara karşı gerçekleştireceğiz.

Oyunun tek kişilik senaryosunun süresi konusunda Infinity Ward son derece ketum. Yapım ekibinden Jason West "ilk oyunun oynanış süresinden çok memnunduk ama her güzel hikâyede olduğu gibi bunda da, fazla uzatılmış olsaydı tadı kaçabilirdi" diyor. Bu sözlerden, ikinci oyunda da benzer bir oynanış süresiyle (yaklaşık 8 ila 10 saat) karşılaşacağımız sonucunu çıkartabiliriz ki bu süre günümüz aksiyon oyunları için oldukça normal. Tabii ki gerçeği ancak oyun çıkınca göreceğiz.

ÖZEL GÖREVLER

Gelelim oyunun bir diğer sürprizine. Tek kişilik senaryonun yanı sıra, yeni Modern Warfare'de Special Forces diye bir mod olacak. Bu aslında oyuna eklenen başlı başına bir yenilik. İlk oyunu bitirdiğinizde oynayabildiğiniz uçak baskını bölümünü hatırlarsınız. Herhangi bir senaryoya bağlı kalmadan, havalimanında duran uçağa baskın yapıyordunuz ama bu bölüm çok kısaydı. İşte tıpkı bu görev gibi, senaryodan bağımsız olarak çeşitli operasyonları gerçekleştirebileceğiniz bir mod Special Forces. Yani canınız iki el CoD oynamak istediğinde illaki online'a veya tek kişilik senaryoya mahkum olmayacaksınız, oyuna girerek istediğiniz operasyonu gerçekleştirebileceksiniz. Üstelik Special Forces gerçekten de zor bir mod olacak, öyle kolay kolay bitiremeyeceğiniz kadar zor… En güzel yanıysa bu bölümlerin başka bir arkadaşınızla beraber oynanabilecek olması. Hatta bazı bölümleri yanınızda bir arkadaşınız olmadan bitirebilmeniz imkânsız olacak. Haritada arkadaşınızın nerede olduğunu görebileceğiniz gibi, ekrandaki minik bir ok sayesinde ne tarafta olduğunu ve okun değişen rengine göre de size ne kadar uzakta olduğu görebileceksiniz. Yalnızca bu moda özel olarak, kapıları uçurmaya yarayan patlayıcılar ya da kurşun geçirmez kalkanlar gibi özel silahlar da kullanabileceksiniz. Savaş sırasında arkadaşımız vurulursa yere düşüp kan kaybetmeye başlayacak. Üstelik kanaması devamlı olarak artacak ve yanına gidip kurtarmazsak bir süre sonra ölecek.

Bu modla ilgili hâlâ belirsiz olan ayrıntılar var. İki kişi beraber oynarken anlaşabilmeleri için bir ses yazılımı olup olmayacağı, kaç adet görev barındırdığı, birlikte oynayabileceğiniz bir arkadaşınız yoksa yanınıza bilgisayarın kontrolünde başka bir asker alıp alamayacağınız, yalnızca yerel ağda mı yoksa internette de mi oynanabileceği, zorluk seviyesi vb. detayları ne kadar değiştirebileceğimiz, istediğimiz silahları seçip seçemeyeceğimiz gibi bir sürü bilgi eksik. Mod hâlâ yapım aşamasında olduğundan bu konular hakkında yapılan ilk açıklamaların sonradan yanlış çıkma ihtimali de kuvvetle muhtemel.

BEN BUNU GÖRMEMİŞTİM!

Senaryo modunda her düşmanın ekipmanı bir diğerinden farklı olacak. Ayrıca online'da gördüğümüz "perk"ler nasıl her oyuncuda farklıysa, burada da her bir düşmanın perk'ü farklı olabilecek. Bunun yanı sıra her askerin standart ekipmanlara uyguladığı ve kitaplarda yazmayan bazı değişiklikler var. İki şarjörü hızlıca değiştirmek için birbirine bantlamak ya da bazı ekipmanları farklı yöntemlerle taşımak gibi. Yapımcılar bu küçük uygulamaları da oyun içerisinde kullanacaklar.

Özellikle online modu oldukça popüler olan oyunda, güncellemelerin Steam üzerinden yapılması düşünülüyor. Böylece hem oyununuz otomatik olarak güncellenecek hem de yeni harita paketlerini çıktıkları gün edinip oynayabileceksiniz.

AHA ŞURAYA YAZIYORUM, YILIN FPS'Sİ OLACAK!

Modern Warfare 2 hiç kuşkusuz büyük bir bomba. Piyasaya çıktığında, tıpkı *World of Warcraft*'ın yaptığı gibi tüm düzenimizi altüst edecek. Oyun satan dükkânların önünde uzun kuyruklar oluşacak. Bu yazıyı hazırlarken bile oyunla ilgili videoları burnumuzu monitöre dayayarak seyrettik desek yeridir. MacTavish'in düşmanına en klasik yakın dövüş manevralarından birini uygulayarak, omzundan tutup yere fırlatması yeni oyunda bıçağın yerini alacak mı? Videoda rakibinin göğsüne sapladığını gördüğümüz, kayalara tırmanırken kullandığı kar baltalarını silah olarak kullanabilecek miyiz? Bombalama için çağıracağımız uçaklar tepemizden uçacak mı? Biz çok şey istiyoruz ve işin kötüsü Infinity Ward'ın tüm bunları ve aklımıza gelmeyen daha birçok şeyi yapabilecek gücü olduğunu da biliyor ve kafamızın içinde kurdukça kuruyoruz.

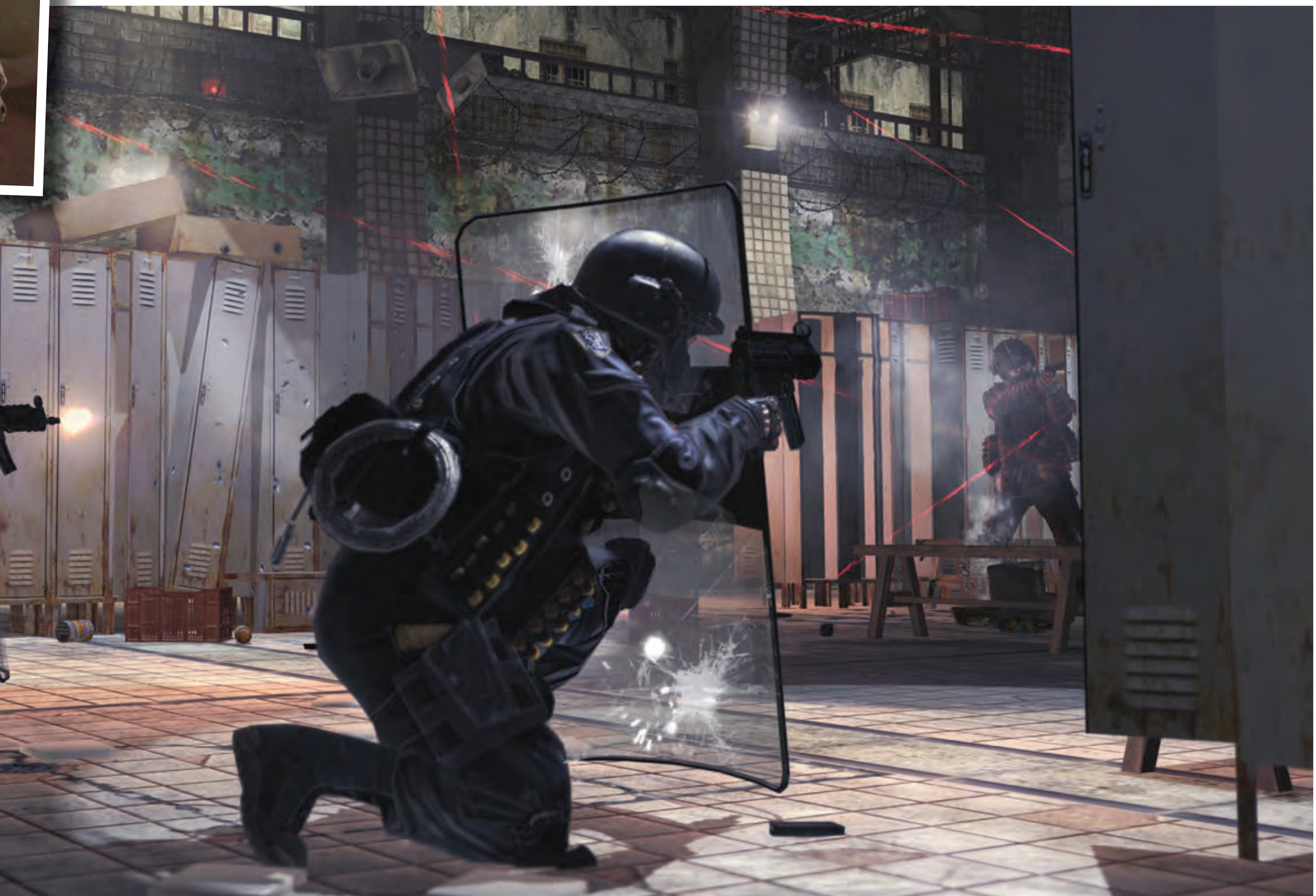
Modern Warfare 2'nin hem senaryosu, hem oynanışı, hem ara videoları, hem de online'ı ile rakipsiz olacağını şimdiden öngörmek hiç de zor değil. Gel Kasım gel!

OYUNCUYU DİNLEMEK

Call of Duty 4 hiç tartışmasız çok güzel bir oyundu fakat onun da her kadı kızı gibi bir iki kusuru vardı. Bunlardan ilki oyunun 8 saat içinde bitmesi, ikincisi siz belli bir noktayı geçmedikçe bitmeyen düşman dalgalarıydı. Özellikle oyunun sonuna doğru karşınıza çıkan çiftlik bölümü gibi zor haritalarda bu durum oldukça sıkıntı yaratıyor, üstelik oyunun gerçekçiliğini de öldürüyordu. Yeni oyunda tek kişilik senaryonun süresi gene 6 ila 10 saat arasında olacak. Bunun sebebi, senaryonun oyun süresini uzatmak adına sakız gibi sündürülürse tadının kaçacağından korkmaları. Sonu gelmeyen düşman akınlarınaysa bu oyunda rastlamayacağız. Fakat tabii ki bu durum, içi asker dolu kamyonların yardıma koşması gibi gerçekçi çözümlerin ihtimal dahilinde olmadığı anlamına gelmiyor, rehavete kapılmayalım.

Son olarak bir rica da biz ekleyelim. Oyunu online oynarken ihtiyaç duyduğunuz client dosyası bilgisayarınızda saklandığından, daha ilk günden en yüksek seviyeye ulaşan oyuncuları görmüştük. Client dosyalarını hileyle değiştirerek en yüksek seviyeye rahatlıkla ulaşabiliyordunuz. Siz geceler boyunca emek verirken birkaç kodu değiştirerek bir nevi hırsızlık yapan bu oyunculara karşı, yeni oyunda bir sunucuya bağlanarak puanlarımızın ve profillerimizin sunucuda tutulmasını istiyoruz. Böylece oyunu baştan kursak veya başka bir bilgisayardan girsek bile rütbelerimize yeniden erişebiliriz.

MODERN WARFARE'İN BİZE ÖĞRETTİĞİ TEMEL KURAL: SAKİN OL, DURUMA GÖRE HAREKET ET VE HEP KAFAYA NİŞAN AL.



AH ŞU FANATİKLER!



ESKİ DÜNYA YETMEDİĞİNDE, TAŞAR FANATİKLER SANAL DÜNYALARA

-OLGAY ERTEZ

PC mi konsol mu? Hadi onu aştınız diyelim, PS3 mü 360 mı? Daha beteri var; PES mi FIFA mı? İnsanlığın cevap bulamadığı sorulara bunların da eklenmiş olması tuhaf değil mi? Fanboyluk müessesesi yaşamaya devam ettiği sürece hayır. Uzaktan bakıp “ne ayıp” diyenlerden misiniz, sesi kısılana kadar kavga edenlerden mi? Sayfayı çevirmeden şunu da yanıtlayın: İçinizdeki fanatikle yüzleşmeye hazır hissediyor musunuz?


PLAYSTATION 3
STAR WARS
GALAXIES
WORLD OF WARCRAFT
XBOX360

AH ŞU FANATİKLER!

Çok çok uzun zaman önce... Ateşin keşfedilip de tekerlek konusunda henüz bir fikrin olmadığı dönemde başlıyor hikâyemiz. O günlerde insanoğlu, mortgage ya da TOKİ icat edilmediğinden zorunlu olarak mağara ya da oyuklarda ikamet etmekteymiş. İşte bu mağaraların birinde iki aile yaşıyormuş. Her ailenin, kendine ait odaları, farklı düzenleri varmış. Burayı diğer mağaralardan ayıran özellikse, tüm odalarının birleştiği noktada bir çukur, çukurun içinde de sürekli yanan bir ateş olmasıymış. Bu ateş onların ısınmasına, yemek pişirmesine ve mağarayı aydınlatmasına yararmış. Ayrıca her akşam ateşin etrafına toplanıp alevin dans edişini hayranlıkla izlemek mağara sakinlerinin en büyük eğlencesiymiş. Bu sönmeyen ateş zamanla kutsal bir önem taşımaya başlamış...

...Her zamanki gibi o akşam da aileler ateşin etrafında toplanmış. Çocuklardan biri muziplik edip yaşlılardan birine ateşi ilk kimin yaktığını sormuş. Yaşlı adam şaşırmış çünkü mağaradaki en eskilerden biri olmasına rağmen ateşi ilk kimin yaktığını o da bilmiyormuş. İşin garibi ateşin görkemi karşısında hiç kimsenin aklına daha önce bu soruyu sormak da gelmemiş. Uzun süre cevabı vermek için düşünmüş ihtiyar, hafif bir tereddütten sonra ilk ateşi kendi büyük dedesinin yaktığını söyleyivermiş. Tabii hemen diğer aileden itirazlar yükselmeye başlamış. Derken ailenin en yaşlısı fırlayıp asıl ateşi yakanın kendi büyük dedesi ve büyük annesi olduğunu söylemiş. Ardından mağaraya ilk yerleşen ailesi hakkında detaylı bir hikâye anlatmaya koyulmuş. Tüm gece iddialar ve hikâyeler birbirini kovalamış. Derken konuşmalar tartışmaya, tartışmalar da kavgaya dönmüş. Kavga bir anda o kadar büyümüş ki çocuklar bile uyanıp anne babalarının yanında kavgaya katılmışlar. Sonra hiç beklenmedik bir şey olmuş. Mağara sakinlerini doyuran, ısıtan, aydınlatan kutsal ateş... Gece boyunca kimsenin aklına odun atmak gelmeyince sönmüş. Mağaradaki bu ateş sönse de, ailelerin içindeki öfkenin ateşi sönmemiş. Aksine bu olanlardan birbirlerini sorumlu tutarak daha da büyütmüşler yangını. Yanan bu yeni ateş iki ailenin de sonunun başlangıcı olmuş...

FANATİZME GİRİŞ: ASLA VE ASLA "BEN NE YAPIYORUM" SORUSUNU SORMAYIN KENDİNİZE. BAŞARABİLİYORSANIZ BRAVO, ARTIK BAĞNAZSINIZ!

DÜNDEN BUGÜNE DEĞİŞMEYEN HİKÂYE

Sabit fikirlilik, bağnazlık, aşırılık insanoğluna ata mirası galiba... Nereden mi esti bu şimdi? Bilmem, o günlerden günümüze bazı şeylerin hiç değişmemiş olmasından olabilir mi? Mesela aracın amaçtan daha değerli olması durumu? Sonrasında yaşanan anlamsız kavgalar? Şu dünyada insanlara mutluluk ve huzur getirmesi arzu edilen her şeyin pratikte kan ve gözyaşı getirmesi sizi de rahatsız etmiyor mu? Tarihe bakın, günümüze bakın... Mutluluk, huzur, vaat? Ama yerine kan, acı, gözyaşı...

KOMPLO TEORİSİ

Bir dakika! Oyungezer ne dergisi? Oyun... Bilgisayar oyunları insanları ne yapar? Eğlendirir. Başka? Mutlu eder. Yani? Bilgisayar oyunları da acı ve gözyaşı getirebilir. Aman Tanrım! Ama nasıl? Hikâyedeki gibi? Olabilir... Yani? Mesela bilgisayar oyuncuları kendi aralarında fikir ayrılığına düşebilir. Güzel, başka? Kutuplaşabilir... Şahane, başka? Fanatikleşebilir... Peki sonunda? Anlamsız bir çatışma süreci başlayabilir. Bravo, işte tam da bundan bahsetmek istiyorduk. İyi de insanlar neden fikir ayrılığına düşer, her düşen birbirinin boğazına mı sarılır, kutuplarda havalar soğuk olduğu için mi insanlar fanatikleşiyor, kimdir fanatik, ne iş yapar, nerede yaşar anlat bakalım. Haydi, insanlar senden açıklama bekliyor.

FANATİZMİN EVRELERİ

İlk önce fanatizmin evrelerinden bahsedip kısaca pratik hayatta nasıl karşımıza çıkabileceğine değinelim. Şimdi fanatik olmak için elimizde değişmez, tartışılmaz bir doğru olacak. Aklımızda onun yanlış ya da eksik olabileceğine dair en ufak bir şüphe olmayacak. Sonra bu doğru ile aramızda büyük bir gönül bağı kurulmuş olacak (bu bağın nasıl kurulduğuna ayrıca değinelim). Hayatımızda en büyük anlam ifade eden bu şey bir bilgi değil, düşünce olmalı. Bu arada asla ve asla, her ne olursa olsun "ben ne yapıyorum" sorusu sorulmamalı. Evet, artık fanatizmin ilk mertebesi olan "bağnazlık" erdemine ulaştık, hayırlı uğurlu olsun. Şimdi sıra diğer basamaklarda...

Bağnazlaştıktan sonra zamanımızın büyük bir kısmını bu inandığımız doğruyu yüceltecek işlere adamalıyız. Çünkü bağnazlığımızın odağındaki görüşü ne kadar yüceltirsek, biz de o kadar yücelip tatmin oluruz. Bu durumda yemek yemek, uyumak, nefes almak dışında başka hiçbir uğraş vaktimizi almamalı. Unutmayalım; ikinci mertebedeyiz artık, yani "aşırılık" basamağında.









FANATİĞİN BAŞARILISI

Fanatizm insanın başına bela. Hem genç hem de oyuncu olan bir güruhun başını çeken insanlar içinse ayrı bir bela gerçekten. 90'lı yılların sonunda başlayan online oyun fırtınasının kurbanlarının başında gelen bendeniz, yeni yeni başlayan internet kafe furyasında da bir iki kafenin daha açılır açılmaz sistem güncellemesine gitmesini sağlayanlardandım. Bunun haklı gurunu da halen yaşamaktayım.

Aslında hikâyemizin başladığı yer 90'ların yeni geldiği zamanlar. Validenin evinin karşısında yer alan mini mini Zombi Bilgisayar ve işletmecisi yerel efsane Yusuf Ziya Yılmaz'la başlıyor hikâyemiz. Annemin işyerinde başladığım ve internet kıtlığı yüzünden online ortamlara bir türlü taşınamayan *Quake* seanslarım, Zombi'nin kapısını araladığım ilk günden itibaren bambaşka bir hale büründü. FPS oyunlarının tadını bir kez almış ancak IPX üzerinden atılan *Red Alert* ve *Carmageddon* mini turnuvalarının zevkiyle bir süreliğine FPS'leri unutmuştum. Tek tük açılan internet kafeler ve aynı günlerde *Quake II*'nin hayatımıza girmesiyle her şey bir kez daha ve bu kez geri dönüşsüz olarak değişti. Grafiker, web tasarımcı, Linux manyağı C+ çekirgeleri ve mahallenin bilumum genci olarak her akşam toplanıp üç dakikalık yürüme mesafesindeki internet kafeye taşınmaya başlamamız pek zaman almadı. Günlük yaşam planım okul-Zombi-ev-kafe-ev olarak uzun süre devam etti. İki katlı kafenin alt katındaki bilgisayarlar güçlüydü, üst katındakilerse ciddi performans sorunlarına sahipti. Bu yüzden bir maç yapıldı mı bir gece sonra aynı takımlar farklı katlarda tekrar karşı karşıya gelmek zorundaydı. Ayrıca bizden genellikle bir saat önce masaları kapatan, gereksiz oyun *Delta Force* insanlarını da bir şekilde rahatsız edip kaçırtmamız gerekiyordu. Cuma ve Cumartesi geceleri ailelerden izin alıp sabaha kadar *Quake II* atılması, capture the flag'in canının çıkartılması, birileri klavye-fare başında uyumaya başladığı noktadaysa kalanların önce team deathmatch'e akabinde free for all'a dönmesi, gün doğunca uyuyan arkadaşları uyandırıp akşam tekrar buluşmak üzere evlere dağılınması sıradan olaylardandı. Ders, aile toplantıları ve benzeri önemli olayların hiçe sayılmasıysa işin can sıkıcı bölümlerini oluşturuyordu. Çünkü aile sürekli bu gereksiz olaylar için rahatsız ederek maç öncesi antrenmanların canına okuyordu.

Quake II müsabakaları sadece internet kafeyle sınırlı kaldığından, aslında çok büyük bir sorun da yoktu ortada. Asıl sorun *Counter Strike*'ın ortaya çıkışıyla başladı. Günde 18 saat *Counter Strike* oynayan bir çocukla ailenin diyalogu "oğlum nasıl oynuyorsun bunu bu kadar saat, iki dakika baktım ekrana başım döndü, midem bulandı" ötesine geçemiyordu. Tüm gece ve gün boyunca oyun başındaki bu şahsın hayattaki en büyük amacıysa yeni yeni yaygınlaşmaya başlayan ve standart 200 olan pingimizi 20-30'lara kadar düşüren KabloNet'e geçebilmekti. Oyunda karşıma çıkanların canına okurken hızımı alamayıp canlı yayında Tuğbek'imin de canına kıymam ayrı bir oyun efsanesi olarak tarihimde yerini aldı.

Peki fena mı oldu? Benim durumumda olmadı elbette. Çünkü yıllarca her gün 18 saat oynadığım *Counter-Strike* sayesinde bugün bu satırları size yazmama imkân tanıyan kariyerime de başlamış oldum. Nasıl becerdim ben de bilmiyorum ama *Counter-Strike*'la yatıp *Counter-Strike*'la kalktığım, koltuk altımda oyunun haritalarını ve taktiklerini gezdirdiğim vakitlerde, bir şekilde teknik servis olarak da çalışıyordum hatta. Valla bravo bana.

-KAAN "Jesuskane" ALKIN



AH ŞU FANATİKLER!





Fanatikliğin yarattığı enerjinin doğru şekilde yönlendirilmesini, soldaki Riona Cosplay'inde görebilirsiniz. Yukarıdakinin yanlış olup olmadığı ise o açık ağızdan çıkan kelimelere bağlı.

Tatmin seviyemizi artırmak istiyorsak alternatif maliyeti olabildiğince göze almalı, tüm benliğimizi tek bir noktaya odaklamalıyız (alternatif maliyet konusu da önemli, buna da değinmeden yazımızı bitirmeyelim).

YA BİZDENSİN YA ONLARDAN!

Bu arada "bağnazlık" ile "aşırılık" arasında bir yerlerde ister istemez takıntılar kazanmış oluyoruz. Mesela birileri bizim fanatikçe bağlı olduğumuz doğrularımıza laf etme cüretini göstermiştir, hatta ve hatta başka bir doğrunun da olabileceğini ileri sürmüştür. İşte bu takıntıların da gazıyla sosyal normların hiçe sayılma süreci başlıyor. Bir fanatiğin en civcivli, en agresif, en kavgacı fazı budur arkadaşlar. Bu kavgada amaç naif bir uzlaşma değildir haliyle. Tam üstünlük elde etmeden bir fanatik asla durmaz, tatmin olmaz.

DOĞU VE BATI YAKASI

Peki biz oyuncular, donanımcılar hangi noktada fanatikleşmeye başlıyoruz, nerede ipin ucu kaçıveriyor? Öncelikle şunu açıklığa kavuşturalım, kimse fanatik olayım diye oyun oynamıyor. Oyunlardan öncelikli beklentimiz eğlenmek ve hoşça vakit geçirmek. Ama konu ne zaman zevklerin tartışmasına dönerse o zaman çığrından çıkıveriyor.

"Gelmiş geçmiş en iyi oyun" muhabbetlerimizi ele alalım. Her sene biz de Oyungezer bünyesinde "en iyileri" seçiyoruz değil mi? Ama asla bu sonuçlara yüzde yüz mutabakatla ulaşmıyoruz, ulaşamayız da zaten (toplantı sonunda bir bakıyoruz, her nasılsa hep Tuğbek'in istedikleri birinci gelmiş, Allah Allah...). Seçimler sorgulanabilir, nedenler tartışılabilir, hepsi kişilerin zevklerine, bakış açılarına göre farklılık gösterebilir. Neymiş, hiçbiri kesin kurallar değilmiş. Zevkler, tercihler, dini inanışlar, siyasi ideolojiler ve taraftar olunan spor kulüpleri gibi... Genelgeçer olmayan bir şeyi, kanunlaştırıp insanlara zorla dikte etmeye gerek var mı, yok. Ama bunu kim bıkmadan usanmadan yapar? (Tuğbek!... Hayır, nerden çıktı şimdi...) Tabii ki fanatikler... "WOW gelmiş geçmiş en iyi oyundur, PES'ten başkası yalan, gerçek strateji Total War'dur, GTA varken Metal Gear Solid'e de kim bakar..." gibi sloganlarla akılları çeleceklerine inanırlar, aldanırlar. Ah şu fanatikler!

GERÇEK FANATİZMİN DAVRANIŞ KALIBI BİR ÜRÜNÜ TAVSİYE ETMEK DEĞİLDİR, EN İYİ ÜRÜNÜN "O" MARKA TARAFINDAN ÜRETİLDİĞİNİ SAVUNMAKTIR



Donanımcılarda durum biraz daha farklı. Oyun fanatikleri gibi pek sevimli geçmiyor atışmaları. Adamların önünde benchmark sonuçları, teknik dokümanlar, fiyat-performans grafikleri var. Haliyle oyunculara göre daha ısrarcı ve sert olacaklar. Ama gerçek fanatizmin davranış kalıbı, bir ürünü tavsiye etmek değil, en iyi ürünün savunduğu marka tarafından üretildiğini herkese kanıtlamak. İş tam da bu noktada fanatikliğe kayıveriyor. Nvidiacılar, ATIciler, Intelciler, ölümüne AMDciler... Markalarına asla laf ettirmezler, her fırsatta da diğer markalara sataşmaktan geri kalmazlar. "Nvidia'nın son serisi çok kötü be hocam, ATI açtı arayı." *"Ne münasebet, bir kere Nvidia'nın skorları daha iyi, ATI önceki serilerine baksın."* "Ama ATI'nin fiyat aralıkları daha uygun." *"Olsun, Nvidia'nın tüm kartları ATI'ye çakıyor..."* "Abicim o tüm dediğin kartlar en az 300$, benim dediğim ATI'ler 200-250$ seviyesinde." Arkadaşlar bu muhabbet sabaha kadar gider, farkındasınız değil mi? İş çığırından çıkıp da karşılıklı hakaret noktasına varmazsa iyi.

FANBOY

Yukarıda bahsettiğim iki fanatik yaklaşımın da ana ekseni, bir oyun ya da donanıma bağlanmak ve bu bağlılık sonunda koyu bir taraftar haline gelmek üzerine kurulu. Fanboyluk mu diyorsunuz? İsterseniz fanatiklikle fanboyluk diye de tabir edilen taraftarlık arasındaki naif farktan bahsedelim biraz. Taraftarlar (fanboylar) cidden gönül bağıyla yapımlara ya da kişilere bağlıdır, bu gönül bağının kurduğu oluşumları yakından takip eder ve desteğini esirgemez. Desteklediğinin daima "en iyi" olmasını ister ama beğenmediği yönleri dile getirmekten de çekinmez, Fanatiklere göre realist, hatta eleştireldir. Mesela bir Star Wars taraftarı, George Lucas'ın son işlerinin ne kadar saçma olduğundan, SW evrenine ne kadar zarar verdiğinden bahsedebilir. O, Star Wars'u olduğu haliyle, iyisiyle kötüsüyle sever. Star Wars fanatiği içinse tabudur tüm bunlar. Star Wars'un kötü olma lüksü, olasılığı yoktur.

ALTERNATİF MALİYET

Normalde fanatiklik olmadığı halde, genellikle aileler tarafından fanatiklik olarak adlandırılan bir durum daha var ki, o da bilgisayar oyunlarına

aşırı vakit ayırmak. Bu aynı zamanda tüm oyuncuların tartışmasız en fazla maruz kaldığı suçlamadır. Hepimiz bilgisayar başından ayrılmadan yaşıyoruz, hiçbir işimizi yapmıyoruz, başka bir şeyle ilgilenmiyoruz... Ya da gerçekten böyle mi? Bir şeye ayrılan vaktin aşırılığı başka şey, o şeyin hayatınızda karşılık geldiği anlam ve önem başka şey.

Şimdiye kadar aslında "anlam bakımından aşırılık" konusuna değinmiştik. Zaman konusundaysa sanılanın aksine, zorunlu fiziksel durumlar hariç (yeme içme, günlük uyku süresi, saat başı verilmesi gereken egzersiz molaları vb.) bir ölçüt yoktur. Aşırı olup olmadığınızı ancak siz bilebilirsiniz. Sonuçta canınız ne istiyorsa yapmakta özgür olan siz değil misiniz? Evet... Peki diğer insanlar hayatınıza ne kadar karışabilir? Hiç... Tabii oyun oynadığınız sürenin alternatif maliyetine de hazırlıklısınız değil mi? Pardon anlayamadım, alternatif maliyet mi? Kullandığınız bilgisayar, oyuna verdiğiniz para, bilgisayar çalışırken harcanan elektrik, oyuna ayırdığınız zaman, hatta ailenizden işiteceğiniz azar… Hepsi oynadığınız oyunun maliyetidir değil mi? Evet... Alternatif maliyetse oyun oynamaya ayırdığınız para ve zamanla yapabileceğiniz diğer her şeydir. Nasıl yani? Mesela bilgisayar oyunu oynamak yerine ders çalışıp daha iyi notlar alabilirdiniz. Bu bir alternatif maliyet. Yani tercih etmedikleriniz yüzünden kaybettikleriniz, tercih ettiklerinizin alternatif maliyetidir. Bir de alternatif maliyette çarpan etkisi var ki sormayın. Diyelim bilgisayar oyunu oynadığınız süreyi tiyatroya gitmeye ayırsaydınız, kültürel yönünüzü geliştirebilirdiniz. Bu bir alternatif maliyet. Fuayede tesadüfen tanışıp tiyatroda izlediğiniz oyun hakkında uzun uzun sohbet edebileceğiniz, hatta belki de hayatınızın aşkı olabilecek kız ise alternatif maliyetteki çarpan etkisi. Sonrasında zaten "Allahım ben burada oturmuş bilgisayar oynayarak neleri kaçırıyorum!" demeye başlıyorsunuz ya da benim gibi "sabahın köründe burada abuk subuk bir dersten sınav olacağıma, evimde yatar uyur, sonra da GTA4'ü bitiririm" diyerek üniversiteyi uzatı-





BAĞIRMAYAN TARAFTAR

Türk insanı, konu futbol olduğunda bildiğiniz gibi günlerce konuşabilir, tartışabilir hatta uğruna yağlı güreşe bile tutuşabilir. *Pro Evolution Soccer* da bir futbol oyunu olduğuna göre, Misak-ı Milli sınırlarımız içinde bu oyunun fanatiklik derecesinde tutmuş olmasına şaşmamalı. *FIFA* tahttan indikten sonra yerine *PES*'in gelmesi ve oyunun eğlenceli, kolay, bir o kadar da çekişmeli oynanışı sayesinde internet kafelerden sonra "PES kafeler" bile türedi. Koca koca adamlar iş çıkışlarında 10 metrekare odaya tıkışıp saatlerce yiyip içmeden PES oynayabilir, trake solunumuna geçebilir ve bundan hiç de şikâyet etmez bu ülkede.

Nedeni belli... PES popüler kültürün son halkalarındandır. Türk filmlerinde, reklamlarında, dizilerinde hatta masallarında yer almaya başlamıştır. "PES sevmeyen bizden değildir" afişleri süslemiştir odaları! Popüler olanı sevme sendromunun basit bir göstergesi durumundadır PES bu noktada.





Yakında bir inanç sistemi haline gelmesinden bile korkuyoruz. Çünkü PES'e "abi o da oyun mu, çok kötü ya, FIFA beş basar PES'e" demeyegörün, kavga çıkar orada, üç saat yirmi altı dakika münakaşa edilir ve kazanan PES olur yine…

Tabii buradan PES'in kötü bir oyun olduğu ve bu popülerliğini hak etmediği sonucunu çıkartmaya gerek yok. "Bu kadar seviliyorsa vardır bir hikmeti, bize uyan bir tarafı" demek bile yeterince güçlü bir tez aslında. Düşünün, futbolun beşiği Avrupa ülkelerinde tonla para harcanıp reklamı yapılan PES, bizde sadece kulaktan kulağa, elden ele dolaşarak yayıldı ve çok daha fazla sahiplenildi… O kadar ki birçok hayran topluluğu, oyunun yamalarını oyun çıkmadan yapıyor neredeyse! Türkiye ligi, Türkçe spiker, birebir formalar, armalar, tezahüratlar, daha neler neler…

Hem kabul edin, dört arkadaşın yan yana gelip de yiyecek içecek eşliğinde koca bir pazar gününü PES oynayarak geçirmesi kadar eğlenceli çok az şey vardır hayatta. Takımlar seçilir, taktikler yapılır, kura çekilir ve kanlı gözlere merhaba denir *(Tozlu raflar ve kanlı gözler… Bu ikisi olmasa bu dergi çıkmaz -Serp.)*. Başka bir futbol oyununda bunu göremezsiniz. Evet, PES'i seviyoruz, PES oynuyoruz ama o kadar… Bir de PES 2010 adam gibi olsa da, gece gündüz oynasak ya…

- Volkan Turan



HAYATTA ARADIĞINI BULAMAMAK, YALNIZ KALMAK, TATMİN OLAMAMAK... FANATİZMİN ARKASINDAKİ SEBEP BUNLAR DEĞİL MİDİR ASLINDA?





yorsunuz. Tüm bunları hesaba katarak, yine de evde oturup bilgisayar oyunu oynamayı tercih ediyorsanız, kısaca oyun oynamak her şeye değiyorsa siz maliyeti de, alternatif maliyeti de göze almış, olgun bir oyuncusunuz demektir. Siz ne yaptığınızın, ama en önemlisi yaptığınız şeyle neleri geri çevirdiğinizin farkında olduğunuz sürece boş verin, isteyen istediğini söyleyesin.

GÖNÜL BAĞI

Tamam, her şeyi anladık, tüm maliyetlerine katlandık da aklı başında bir insan bütün gün neden oyun oynasın? Hani hafta sonu değilse, heyecanla beklediği bir oyunu daha yeni kurmamışsa, sadece o gün ya da haftaya özgü bir şey değilse neden? Sıkılmaz mı? Okuduğunuz okul, yaptığınız iş sizi tatmin etmiyorsa, okuldaki ya da işteki dostlarınız sizin sosyal ihtiyaçlarınızı karşılamaya yetmiyorsa, seveniniz ya da sevdiğiniz yoksa, aile ortamında hep eleştiriliyorsanız, olduğunuz gibi kabul görmüyorsanız, derdinizi tasanızı çekecek can dostlarınız da yoksa... Kısaca hayatınızdaki hiçbir şey sizi yeterince tatmin etmiyorsa, kırk yılın başı verdiğiniz paraya, ayırdığınız zamana değen sanal da olsa bir gönül bağı bulmuşsunuz, çok mu… Fanatizmin kökünde de zaten bu teklik yok mu? Hayatta aradığını bulamamak, yalnız kalmak, tatmin olamamak...

DÜNYA YALAN SÖYLÜYOR

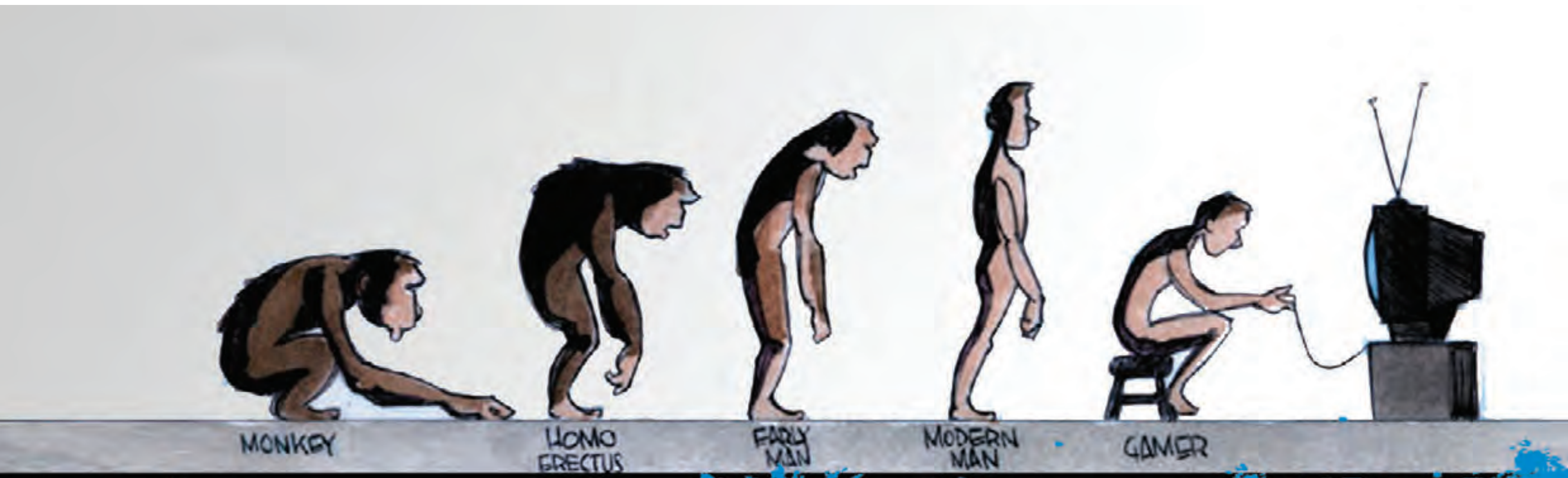
Yahu neden herkesin aklına WoW oynayanların ne kadar asosyal olduğunu dillendirmek gelir de bir Allah'ın kulu çıkıp ekran başındaki binlerce insanın eksikliğini toplumun neresinde hissettiklerini söyleyemez. Neden? Çok merak ediyorum, acaba insanların WoW oyuncularını "sosyalleştirmek" adına ne gibi planları var. Adım gibi eminim ki toplumun umrunda bile değil WoW oynayanlar. Böyle konularda lütfen rahat olun. Toplum dinamiklerinin ne kadar ikiyüzlü ve bencil olduğunu bizzat yaşayarak zaten öğreneceksiniz. Ama unutmayın, bir tek ailenizin cidden umrundasınız. Onlar da zaten sizinle iletişim kurmak konusunda teklifsizdir, canları isteyince sizi bulurlar, ne kadar asosyal olursanız olun. Mesela raid ortasında odanıza paldır küldür dalan anneniz bugün ne yemek yapmasını istediğinizden başlar, sözü bütün gün bilgisayar başında oturmanıza getirir. Dersinizi sorar, sınavlarınızı sorar, yaşınız biraz büyükse sözü evlenen, okulu bitirip işe giren ya da askere gidip hayatını (onlara göre) kurmaya başlayan diğer tanıdık yaşıtlarınıza getirir...

OYUNCUNUN CEVABI

Sonra derin bir nefes alıp siz de başlarsınız yıllarca içinizde biriktirdiklerinizi dökmeye. Uzun zamandan beri annenizle babanız bir olup ÖSS adı altında zaten fanatikliğin zirve yaptığı bir kâbusu size yaşatıyordur, yaşatmıştır. Yıllarca hayatınız sadece ÖSS olmuştur. ÖSS'yle yatılıp, ÖSS'yle kalkılmıştır. Bütün gün test çözerken, dershaneye gidip uykusuz kalırken, yüzünüzde stresten sivilceler çıkarken fanatiklik akıllarına gelmemiştir, bilakis onların tüm gayesi size destek olmaktır. Sonra birdenbire kendinizi Roma Hukukuyla yakın ilişkiler içinde bulmuşsunuzdur. Oysa aklınızda hukuk okumak yoktu, reklamcı olmak istemiştiniz. Olmadı, kısmet... Tabii canım Türkçe-Sosyal bölümde sizi okutmayan, zorla Fen-Matematiğe kaydettiren, bir sene kalınca da rica minnet Türkçe-Matematiğe de kaydettiren de Kısmet Hanım'dı. Öncesinde de, hani siz ufacık tefecik bir çocukken derslerle, sınavlarla, başarılı olmakla kafayı bozup sizden çocuk değil, sadece derslerine çalışan mekanik bir alet olmanızı da Kısmet istemişti? Çocukluğunu adam gibi yaşayamamış her maarif kurbanına "kazık kadar adam oldun, hâlâ oyun mu oyuyorsun" diye bir de utanmadan soru soran da Kısmet'ti zaten.

BAŞKA BİR HAYAT MÜMKÜN

Kimse neden hayatta seni mutlu eden hayallerin peşinden git, geliştiğini hissediyorsan ödevini yap, ÖSS'de puana göre değil kendi istediğin mesleği seç demedi? Çünkü onlar da fanatik. "Benim evladım en iyisine layık!" fanatizminin şahlanıp dörtnala koşan halini seyrettik senelerce. Bazılarımız hâlâ seyrediyor. Neden bütün bir ömrümüzü bizi mutlu etmeyen şeyleri, sırf birileri istiyor diye yapmakla geçiriyoruz? Saf mıyız o kadar? Ömrümüzün bir kıyısında bizi tatmin eden bir uğraş bulduk ve ona başarısız olduğumuz tüm kulvarların tatminini sığdırdık diye suçlu mu olmamız gerekiyor? Böyle kısmete yazıklar olsun...







AZEROTH'DA BİR AYRILIK HİKÂYESİ

World of Warcraft yüzünden sevgilisinden, nişanlısından ayrılan, işinden olan insanlar olduğunu bugüne dek çok kişiden duydunuz ve belki siz de birebir yaşadınız. Öyleyse beni anlarsınız çünkü ben de bunlardan biriyim. Eski kız arkadaşım (adı lazım değil, baş harfi Ç) bir defasında "bir bilgisayarı senden kıskandığıma inanamıyorum" demişti. Haklıydı. Soyut olarak varolduğunuz bir yaşantı yüzünden, somut ve çok daha önemli olan hayatınızdan kopmak biraz tehlikeli bana göre. Eninde sonunda dönüp kendinizi bulacağınız yer yine burası çünkü, oyundaki büyü kitapları değil, dokunduğunuz bu sayfalar… Oyunda içtiğiniz "*Epik Derecede Güçlü Alkol*" değil, bildiğiniz "*Yüzde Beş Buçuk Alkollü Arpa Birası*" sizi sarhoş edecek olan.

Daha dün akşam WoW'da arkadaşın biriyle konuşuyorduk, bir anda "Oha adamın birinin 9000 achievement puanı var! Nasıl olur, ben o kadar yırtınıyorum benim bile 7000!" diye isyan etti. Kendisi genç bir fizik öğretmeni, bunun dışındaki hayatı oyunda geçiyor. Çok iyi bir Paladin olduğunu iddia ediyor, hatta "en iyi" olduğunu… Başarının ölçüsünü de achievement puanlarının belirlediğini iddia ediyor inatla (bkz: kendini iyice kaybeden insan). İnanın bana, oyundaki karakteriyle yaşıyor. "Benim 3000 achievement puanım var, hiç de kasmadım, zerre umrumda değil" dediğimde *(Bize de desene arada böyle şeyler Berkant, içimiz rahatlasın -Serp.)* "Ne?!?! 3000 mi? Git kendini öldür" dedi bana. Benim cevabımsa çok basitti: "Git kendine bir hayat bul."

Benim de çalışmaktan arta kalan zamanımın neredeyse tümü WoW'da geçiyor ama gidip de "bak benim şu kadar param var, şu epik efsun var bende" diye hava atmaya, gerçek insanların avatarlarıyla kendimi kıyaslamaya çalışmıyorum. Umarım bunu siz de yapmıyorsunuzdur, eğer yapıyorsanız sadece derin bir nefes alın, gerçek hayatın Azeroth'da değil, burada olduğunu anlamanıza yetecek kadar oksijen çekin içinize. Gezin, gezdirin. "Bırakın şu oyunları, kendinizi kaptırmayın sakın" mı diyorum? Asla. Oyunlar olmasa şu an sizinle bunları konuşuyor olamazdık.

Garip ama bir de gerçek hayatı haline getirdiği için WoW'u bırakamayanlar var (Çinli arkadaşlar konu dışındadır). Sırf WoW'dan tanıştığı ve bir ilişkiye başladığı sevgilisi için işinden ayrılanlar tanıyorum. Günde altı saat daha fazla konuşabilmek için değer miydi?

Hayatını WoW'daki avatarı sananlar dışında bir de oyunun fanboyları var. Her konuda olduğu gibi WoW'un fanboyları da oldukça rahatsız edici, işin kötüsü bunlardan yaklaşık 10 milyon tane var (geri kalan 1 milyon için MasterCard). Bu gençler WoW'un gelmiş geçmiş en iyi oyun olduğuna kendilerini iyice kaptırmıştır. Bu insanları WoW'un sadece üç tuşla oynanabilen bir oyun olduğuna inandırmanın imkânı yoktur, onlara göre WoW aslında zorlu bir oyundur, bunu anlamak için başka bir DVO oynamaları da gerekmiyordur. Halbuki zamanında Star Wars Galaxies falan oynasaydınız bakın WoW'u adam yerine koyar mıydınız? WoW, herkes oynayabilsin diye süzülmüş bir oyundur, nokta. İyi midir kötü müdür, ayrıca tartışabiliriz ama WoW'u baş tacı etmeyin lütfen. Bir DVO'da olması gereken birçok şey WoW'da eksik.

WoW kendini nasıl bu kadar oynatabiliyor (oynatıyor değil, oynatabiliyor)? Nasıl saatlerce sıkılmıyor insanlar? Çünkü oynaması kolay, bir şeyler başardığınız hissini çok zahmetsizce bırakıveriyor ellerinize. İnsanlar da kendini bu tatmine son derece rahat kaptırıyor haliyle. WoW bu yüzden dünyanın en çok oynanan oyunlarından biri. Azeroth'da siz bindiğiniz epik proto-drake'siniz, taktığınız epik yüzüksünüz, bankanızdaki yüzlerce Frost Lotus'sunuz, halbuki Tyler Durden ne güzel demişti: "Sürdüğünüz araba değilsiniz, banka hesaplarınız değilsiniz, cüzdanınızın içindekiler değilsiniz."

-Berkant Jeff Akarcan



OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SÜPER FIRSAT!



KASIM 2007



ARALIK 2007



OCAK 2008



ŞUBAT 2008



MART 2008



NİSAN 2008



MAYIS 2008



HAZİRAN 2008



TEMMUZ 2008



AĞUSTOS 2008



EYLÜL 2008



EKİM 2008



KASIM 2008
FAR CRY 2
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow
> **İNCELEME:** Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> **DOSYA:** Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> **DONANIM:** Vista Optimizasyon Rehberi



ARALIK 2008
WoW: WRATH OF THE LICH KING
> **İNCELEME:** Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> **DOSYA:** Devasa Online Oyunlarda Hack
> **TAM ÇÖZÜM:** Fallout 3
> **DONANIM:** Intel Core i7



OCAK 2009
EMPIRE: TOTAL WAR
> **İNCELEME:** Grand Theft Auto IV (PC), Prince of Persia, Resistance 2, Rise of the Argonauts, Football Manager 2009, Spider-Man: Web of Shadows, A Vampyre Story, World of Goo, Persona 4, Midnight Club L.A.
> **DOSYA:** Krizde Oyuncu Olmak
> **REHBER:** GTA IV Teknik Rehberi
> Büyük 2009 Oyunları Takvimi



ŞUBAT 2009
STREET FIGHTER IV
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Psychonauts
> **İNCELEME:** Killzone 2, Saint's Row 2 (PC), Lord of the Rings Conquest, Skate 2, Sonic Unleashed, Banjoo Kazooie, Penumbra Requiem, NBA Live 2009
> **DOSYA:** 2008'in En İyileri
> **DONANIM:** 339 dolara GTA 4 oynatan PC yapma rehberi



MART 2009
RESIDENT EVIL 5
> **İNCELEME:** Dawn of War 2, Empire Total War, FEAR 2, Burnout Paradise, GTA 4 Lost and Damned, Loco Roco 2, Fallout 3 Anchorage, Little Big Planet: MGS Pack, Naruto Broken Bond
> **DOSYA:** Gizli Dosyalar, Electronic Gaming Monthly, Online oyunlar rehberi
> **DONANIM:** 21 Ekran kartı testte



NİSAN 2009
GOD OF WAR 3
> **HEDİYE:** Dev God of War 3 ve Starcraft 2 posterleri
> **İNCELEME:** Silent Hill Homecoming, Red Alert 3 Uprising, Cryostasis, Tom Clancy's HAWX, Men of War, Halo Wars, Madworld
> **DOSYA:** Türk Oyun Sektörü Patlamaya Hazırlanıyor, Kendi Arcade Kolunuzu Yapın!



MAYIS 2009
MAFIA 2
> **HEDİYE:** Splinter Cell 5 ve Mafia 2 posterleri
> **İNCELEME:** Godfather 2, Demigod, Battleforge, Wanted, Braid (PC), Guitar Hero Metallica, Bionic Commando, Tenchu 4
> **DOSYA:** Gelecek en iyi DVD'lar
> **DONANIM:** İdeal monitörü seçmek için ipuçları ve testler

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme

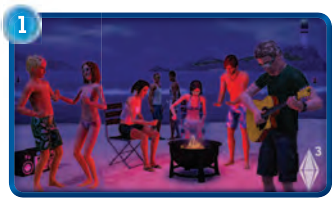


bu ayın gezilesi oyunları


The Sims 3

1- Artık parti yapmak için evinizin müsait olmaması sorun değil, para varsa mekân kapatabiliyorsunuz.

2- Toprakla ilgilenmek güzel bir şey ama bitki sulamak resmen ömür törpüsü. Emekliklik günlerinize saklanacak bir hobi.







MALA NONO SATO SARTİNO MARTOSSİ GAMİ, SEETA SOLANANNİ SARTİ MOOLEGA*

*: BİR KEZ DAHA ONLARIN KONTROLÜNDEYİM VE YİNE ELLERİNDE ÇOK GÜÇLÜ SİLAHLAR VAR, İMDAT!

- SİMCE ASLINDAN UYDURARAK ÇEVİREN: C. SERPİL ULUTÜRK

Her şey eski Oyungezer ofisinin kontrol edilemez hale gelmesiyle başladı. Yolu mutfağın kapısında kesişen insanların aptal olup kalması, tuvaletin önünde oluşan kuyruklar, sabahlama günlerinde uykuyu bırakın, kestirmek için bile bir yer bulamadığı için ayakta uyuyanlar, siniri bozulanlar, hijyeni düştüğü için ağlayanlar… Korkunç bir Sim topluluğu olmuştuk. The Sims 2'nin son genişleme paketiydik ve bizi oynayan her kimdiyse sinir krizleri geçiriyor olmalıydı. Nitekim yaptığı hamleyle ne biçim bir cinnet hali içinde olduğunu kanıtladı… O güne kadar bizi çalıştırarak biriktirdiği bütün parayı, eskisinin üç misli büyüklükte yeni bir mekâna taşınmamız için harcadı. Taşındık. Yeni semtimizin ismi Sunset Valley'di ve gerçekten yeni bir başlangıçtı. Artık The Sims 3'ün Simleri olacaktık.

Yeni bir başlangıç… Öyle umuyoruz. Daha iyilerini hayal ederek kuruyoruz yeni çalışma alanımızı. Ama nihayetinde sınırlarını önceden belirlediyseniz, bir felaketle ya da iri bir talih kuşuyla karşılaşmadıkça hayat çok da değişmiyor. Yeni Sims'te de durum çok başka değil. Burada da hayatımızı kazanmak, bir şeyler başarmak, öğrenmek, tüketmek, eğlenmek, aşık olmak, daha çok arkadaş edinmek, her fırsatta parti düzenlemek, hayallerimizi gerçekleştirmek, özetle mutlu yaşamak istiyoruz. Ve ne kadar çok şeyi değiştirirsek değiştirelim, yeni Oyungezer ofisinde de, tıpkı eskiden olduğu gibi, "kahvaltıda ne yesek" sorusuyla başlıyor her yeni gün. Öyle olmak zorunda. Her Sim evladı gibi bizim de öncelikle temel ihtiyaçlarımız karşılanmalı. Duyuyor musun Oyungezer Ailesi'ni oynayan sevgili oyuncu? Aç bırakma bizi. Masalarla duvar arasında 1 boşluk bırak, giriş çıkışlarda birbirimize takılmayalım. Her gün gelip temizlik yapacak biri olsun, bizim işlerimizden vakit kalmıyor, konforumuz ve çalışma azmimiz düşüyor ortalık kirli olunca. Biliyorsun işte, bahçeye Tuğbek için bir barbekü, Damla'ya tuval, Berkant'a salıncak, oyun odasına HDTV… Ha bir de en alt kattaki tuvaletin sifonu su kaçırıyor, tamirci çağır.

DEG DEG!

The Sims 3'ün günlük hayatı aşağı yukarı bunlarla geçiyor. Sonra dış kapınızın diğer tarafını keşfediyorsunuz ve günlük hayat da renklenmeye başlıyor. Dünyadan soyutlanmış eski Sim yaşamınızın alışkanlıklarından kurtulabilirseniz gerçekten de yeni bir başlangıç yaptığınızı hissediyorsunuz. Mesela bu yeni yerimizde, Volkan şehirdeki sinema kulübünün senaryo kursunu takip ediyor, Erden spor salonuna yazıldı, Faruk'un Boğaz'a inip balık tutmak gibi hayalleri var henüz hiç gitmemiş olsa da. Sinan'la Tuğbek deseniz, marketlerin indirim günlerini hiç kaçırmıyorlar. Kaan daha oyunun başında evcil yaşam "trait"ini (karakter özelliği) seçtiği için onu genellikle ofis içinde görüyoruz ama mesela Damla komşuları ziyaret edebildiğimiz yeni sistemi çok sevdi. Bitişik evdeki insanlara, beş çayına gidiyor canı istedikçe. Ben mi? Bilgisayar başındayım. Bizi oynayan arkadaşın en başta sorduğu "en büyük hayalin ne" sorusuna büyük bir hata yapıp "iyi yazar olmak" cevabını verdim, o gün bugündür yeteneklerim gelişsin diye bana sabah akşam bilgisayar karşısında yazı yazdırıyor alçak…

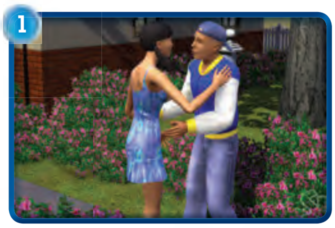
Kafanız karışmasın, yukarıda anlattıklarım "bir şekilde" Sims 3'te de karşılığı olan şeyler değil, Sims

EA YAYINLARI CEP KİTAPLARI SERİSİ

Sims 2'de de bir envanterimiz vardı ama o zamanlar cebimiz bu kadar büyük değildi. Şimdiki Simler her şeyi cebine sokuşturuyor. Öncelikle her Sim'in bir cep telefonu var artık (istediğimizde sesini kapatabiliyor olmak süper bir özellik). Onun dışında, bahçede yetiştirdiğiniz sebzeleri, meyveleri cebe atıp dışarıdayken falan yiyebiliyorsunuz, acil durumlar için harika bir çözüm. Fakat bir de kötü yanı var. Simler okudukları her şeyi üzerlerinde taşıma eğiliminde. Yani bir bakıyorsunuz ki üç dört günlük gazeteler, iki tane "Where is Bella" kitabı, eve aldığınız tüm skill kitapları aynı adamın cebinde. Özellikle çok kişilik bir aile yarattıysanız ve o kitapları başkalarının da okumasını istiyorsanız bu biraz sorun yaratıyor. Kitaplar ateş pahası diyorum, her birinize aynı kitaptan alamam diyorum, aldığınızı yerine koysanıza çocuğum…

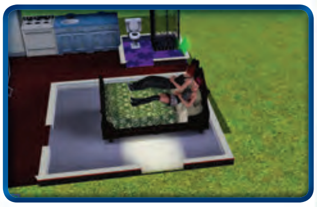
1- Genç Simler hızla kaynaşabiliyor, hele de keyifleri yerindeyse...

2- İlk kez konuk olduğunuz bir evde mutfağa dalıp sadece kendinize yemek yaparsanız ev sahibi haklı olarak sinirleniyor.





Özellikle son karesine bakınca dünyanın en kısa aşk hikâyesi gibi görünebilir ama bu iki Sim birkaç gün sonra aynı eve taşındı.









OYUNGEZER EVİ'NDE BİR GÜN

Yazı boyunca Oyungezer'in yeni ofisindeki hayatla Sims 3'ün benzerlikleri hakkında konuştum durdum. Aslında oyunda ilk yapmak istediğim şey de Oyungezer Evi'ni tüm karakterleriyle yaratmak, dışarıdan çalışan Oyungezer yazarları için de birer ev yapıp ofise gidip gelmelerini sağlamaktı (gerçek hayatta pek başaramıyoruz bunu). Fakat vakit kalmadı, oynadığım süre kısıtlı olduğu için ona henüz sıra gelmedi, dergi biter bitmez girişeceğim. Ayrıca bu sırada aklımıza aynı şeyi sizden de istemek geldi.

Yan tarafta fotoğrafını gördüğünüz ve Sims 3'ün inşaat malzemeleriyle çok rahat bir şekilde tasarlayabileceğiniz üç katlı ofisimizi, içine bizleri de yerleştirerek yapıp gönderin arkadaşlar. Öyle çok katı kurallarımız yok, hatta kural falan yok, evi ve bizleri (en az 5-6 tanemizi yapmanızı öneririm) olabildiğince benzetmeye çalışın, gerisini bize bırakın. Burada bir oylama yapıp en yüksek puanı toplayan Oyungezer okurunu 24 saatliğine ofiste ağırlamak, yarattığı Simlerle bir gün geçirmesini sağlamak istiyoruz. İstanbul dışındaysanız da dert etmeyin, yol masrafınız bizden. Ayrıca sizi çok bayarsak erken kaçabilirsiniz, sorun değil, ühü.

Yarışma için son katılım tarihi 10 Temmuz. Aldığınız ekran görüntülerini Oyungezer Evi konu başlığıyla birlikte serpil@oyungezer.com.tr adresine postalayın. Kazanırsanız Ağustos sayısında da kendinizi görebilirsiniz, demedi demeyin.



ÖDÜLLÜ YARIŞMA

REDDEDEMEYECEĞİNİZ BİR TEKLİF

Siminiz yeteneklerini geliştirdikçe bu konuda ufak bir ün de yapıyor. Mahallede o özelliğiyle tanınmaya başlıyor. Örneğin yemek yapmak konusunda yeterince iyi olduğunuzda sağdan soldan tek seferlik iş teklifleri almaya başlıyorsunuz. Mesela bir komşunuz evde vereceği parti için sizden özel yemekler yapmanızı istiyor ya da lokantanın birinde "en iyi amatör aşçı kim" yarışması düzenleniyor ve siz de davet ediliyorsunuz aday olarak. Ya da iş arkadaşlarınıza tatlı yapıp götürüyorsunuz, kariyerinize katkısı oluyor (bkz: tiramisu yapan Damla)… Kendiliğinden ortaya çıkan bu görevleri kabul etmek ya da reddetmek size kalmış ama tabii ki yaparsanız emeğiniz karşılıksız kalmıyor. Ödülünüz ya sıkı bir bahşiş ya da normal yollardan edinemeyeceğiniz bir eşya oluyor.

3'ün ta kendisi. Yani evet, balık tutmaya da gidiyorsunuz, senaryo kurslarına da, komşulara da, müze ziyaretlerine de (biz bu sonuncuyu niye hiç yapmıyoruz?). Üstelik kuru birer "fun" ve "social" yükseltme aracı değil bunlar sadece. Bir filme gittiyseniz daha sonra insanlarla onun hakkında konuşuyorsunuz, yüzme havuzunda çok sıkı arkadaşlıklar kurabiliyorsunuz, bir seminere katılıp "mantık" seviyenizi yükseltebiliyorsunuz (aynı şeyi satranç oynayarak yapmak çok daha uzun sürüyor mesela). Şehrin sadece mekânlarıyla değil, insanlarıyla da çok daha sıkı bir etkileşim içindesiniz. Eski mahallemiz Pleasantville'in yabani Simleri yok Sunset'te. Daha kolay kaynaşıyor, daha az kavga çıkartıyorlar. Ayrıca konuşmaya çalıştığınız Simler iletişimi "milimetrik ölçümler açısından, karşı karşıya durmalarında herhangi bir fiziksel engel olmayan iki kişinin yapabildiği şey" şeklinde tanımlama ilkelliğinden kurtulmuş durumda. Ağaçları, çöp kutularını, üçüncü bir Sim'in tam o anda aranızdan geçmesini filan bahane etmiyorlar. Hatta yorgunluktan ölüyor olsalar bile sizle konuşmaya başladıklarında veda etmeden önce lafınızın bitmesini bekleyecek kadar naziкler. Tabii karşılığında aynı nezaketi sizden de bekliyorlar.

KOMANS NANA?

Örneğin araba almaya karar verip para biriktirmeye başladınız, o kadar sıkı tasarruf yapıyorsunuz ki akşam yemeklerini bile bir süre komşuda yeme cinliği geldi aklınıza. Gidip insanların buzdolabını karıştırdığınızda önce yadırganıyorsunuz, komşunuz bu durumdan hoşlanmadığını ima ediyor. Yüzsüzlüğe vurup aynı şeyi sonraki akşamlarda da yapmaya devam ederseniz açıkça evden kovuluyorsunuz. Değdi mi 5 simoleonluk peynirli makarna için rezil olduğunuza? Valla bence hiçbir araba o kadar etmez ama tabii karakter meselesi. İnsanların dünyasında hiç de azımsanmayacak bir yüzsüzlük oranı olduğuna göre, Simlerde niye olmasın?

Niye olmasın hakikaten? Çünkü eskiden Simlerin "karakter meselesi" deyip geçebileceğiniz kadar keskin, tanımlı karakterleri yoktu. Sevdikleri, sevmedikleri vardı, yaşam boyu bağlı kaldıkları bir tutkuları vardı ama karakterlerini tanımlamaya yetmiyordu bunlar. İki Sim bir araya geldiğinde, sabahtan akşama kadar yastık savaşı yaparak "best friends forever" moduna girebiliyordu, flörtleşmek kartvizit alıp vermek kadar mekanikti, kavgalar yüzeyseldi, bir Sim'i diğerinden ayıran şeyler çok da anlaşılır değildi. Oysa artık Sim yaratma ekranında sadece gözlük çerçevenizi değil karakterinizi de şekillendiriyorsunuz. Az önce bahsettiğim trait'ler, yani karakter özellikleri bütün bir Sim yaşamının ayrıntılarına işliyor. Olaylara tepkiniz, boş kaldığınız anda yaptıklarınız, iletişim yetenekleriniz, mesleki hırslarınız bu özelliklerden etkileniyor. Siz ne kadar etkileyici bulursunuz böyle bir değişikliği bilemiyorum ama benim gibi "her şeyden heyecan duymaya hazır" Simler için (var böyle bir trait oyunda) acayip bir şey. Nedenini de açıklayayım.





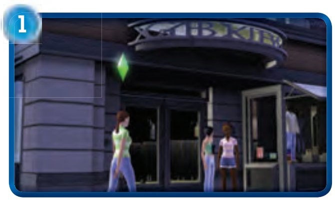
1- Yorgunluktan ölüyor olmasına rağmen suyu seven Simimiz Nazlı, mutluluk patlaması yaşıyor.

2- Tamam tamam teslim oluyoruz! Lütfen o kumandayı indir dostum.



1- Kamusal alanlar hem bir şeyler öğrenmek hem yeni Simlerle tanışmak için birebir.

2- Rahmetli olan aile büyüklerini de ziyaret edebiliyoruz artık. Nazlı'nın yaptığıysa biraz saçma, tanımadığı birinin mezarında ağlıyor.







1- BÜTÜN SİMLER ORTA SINIF OLMAK İÇİN YAŞAR. 2- LAVABO TAMİRİ HAYATIN AYRILMAZ BİR PARÇASIDIR. 3- SİM TOPLUMUNUN KAYBEDENLERİ, PLAZMA TV'Sİ OLMAYANLARDIR

Hiçbirimiz kusursuz değiliz. Yani sayın okuyucu, senin de kendine has tuhaflıkların, diğerlerine şaşırtıcı ya da rahatsız edici ya da hayranlık verici gelen özelliklerin var. Sen karizmatik olduğunu zannederken belki de arkandan "ne itici tavırları var" diye konuşuyorlar. Bilemezsin. Çünkü asla onların gözünden göremezsin kendini. Sims 3'ün büyüleyici tarafı da bu işte. Sim kopyanızı yaratırken biraz dürüst davranır ve sadece sevdiğiniz özelliklerinizi değil, sevmediklerinizi de eklerseniz izlemeye değer bir şey çıkıyor ortaya. Örneğin ben sakarlık, kararsızlık ve hırsın aynı bünyede barınmasının bu kadar yıkıcı ve sinir bozucu olduğunu bilmiyordum. Sim kopyamın saçmalamalarını izledikçe hem çok güldüm, hem de biraz üzüldüm (yazık bana). "Bundan daha doğal bir şey olamaz" diye savunduğum yanlarımın hayatı ne kadar zorlaştırabildiğini izlerken oyunu filan unutup terapistimi dinlermiş gibi hissettim (çakacaktım suratının ortasına bir tane).

ŞOYFAN, EİİH?

Örneğin benim saçma bir huyum var. Mutfak kirliyse girip orada yemek filan yapamam, su içmek için bile önce biraz ortalığı toparlamak zorunda hissederim. Bunun sonuçlarını görmek için "titizlik" ve "tembellik" özelliklerini eklediğim bir Sim, benden beter çıktı. Sahne yaklaşık olarak şöyle bir şey: Bir gün önceden kalan bulaşıklar sağa sola bırakılmış, mutfak tezgâhı kirli, gece geç saatlere kadar bilgisayar başında chat yapıldığı için sabah erken de uyanılamamış, servisin gelmesine on dakika var ve önceki gece de yemek yemeden yattığı için Simim hem açlıktan hem uykusuzluktan kıvranıyor. Koşturuyorum mutfağa, hemen bir şeyler atıştırsın diye ama kadın benle resmen mücadele ediyor. Ben ona mısır gevreği diyorum, o tezgâh ovalamaya başlıyor. İptal edip buzdolabından meyve suyunu seçiyorum, o arada bulduğu bulaşıkları yıkamaya kalkıyor. Kapının önünde servis "dat daaat!" diye ötüyor, hatun giyinmek yerine sabunlu elleriyle bir hareketler yapıyor, suratıma söyleniyor. Guruldayan karnını tutuyor. Mutsuz mutsuz birbirimize bakıyoruz, "biz buyuz işte" oluyoruz, yapacak bir şey yok. Bırakıyorum, ölene kadar tezgâhı ovalasın salak. İşten kovulmazsa iyidir.

Sims 3, gerçek hayatınızdan uyarladığınız senaryo parçalarını oynamaya çok daha elverişli bir etkileşim zenginliğine sahip. Şimdiye kadar hep bizden daha ideal bir dünyada yaşadıklarını, daha mutlu olduklarını, her şeyi daha kolay idare ettiklerini düşünürdüm. Hâlâ da öyle aslında, hayatı kendilerine zehir etmeye uğraşsalar da bizim kadar başarılı olamıyorlar çünkü yaşadıkları dünya cidden ideal. İş aramak ya da günde 12 saat çalışıp kirayı bile denkleştirememek gibi dertler söz konusu bile değil zaten ama daha gündelik sorunları da bizimkilere yaklaşamıyor. Trafiğe takılmıyorlar örneğin, attıkları her adım için resmi evrak isteyen ikametgâh ilmühaberi fetişisti bir bürokrasileri yok, dayak yiyen çocuk Simleri de. "The Sims 3: Türksün Di Mi?" diye bir genişleme paketi çıkmadıkça da bize pek benzemeyecekler, orası kesin fakat (fakat ne diyeceğimi unuttum sinirlenip)… Hah, yarattığınız senaryoları gerçek hayattakine çok daha fazla benzetmenizi sağlayacak seçenekler bulabiliyorsunuz. Kendi anılarınızın ya da olasılıklarınızın simülasyonunu izlemek de tahmin edersiniz ki pek eğlenceli oluyor.

Sim dünyasının bazı gerçekleriyse olduğu gibi yerinde duruyor: 1- Bütün Simler orta sınıf cehenneminin

HAYATIN ANLAMI

Sims 3'ün yeniliklerinden biri de oyunun başında size en büyük hayalinizi sorması. Eğer ömrünüz vefa eder ve bunu gerçekleştirirseniz "yaşam boyu mutluluk" ismi verilen ve karşılığında özel hediyeler alabildiğiniz puanlardan çok yüksek bir miktarda kazanıyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi en büyük hayalinizi gerçekleştirmek o kadar da kolay değil, aynı anda iki ayrı yeteneği en üst seviyeye taşımak, çok sayıda arkadaş edinmek gibi koşulları var. Neyse ki yaşam boyu mutluluğun tek anahtarı bu hayali gerçekleştirmek değil. Günlük mutluluklarınız karşılığında ya da geçici istekleriniz yerine geldikçe de puan topluyor ve ödüller için puan biriktirebiliyorsunuz. Ve bu ödüller gerçekten de hayatı kolaylaştıran şeyler.

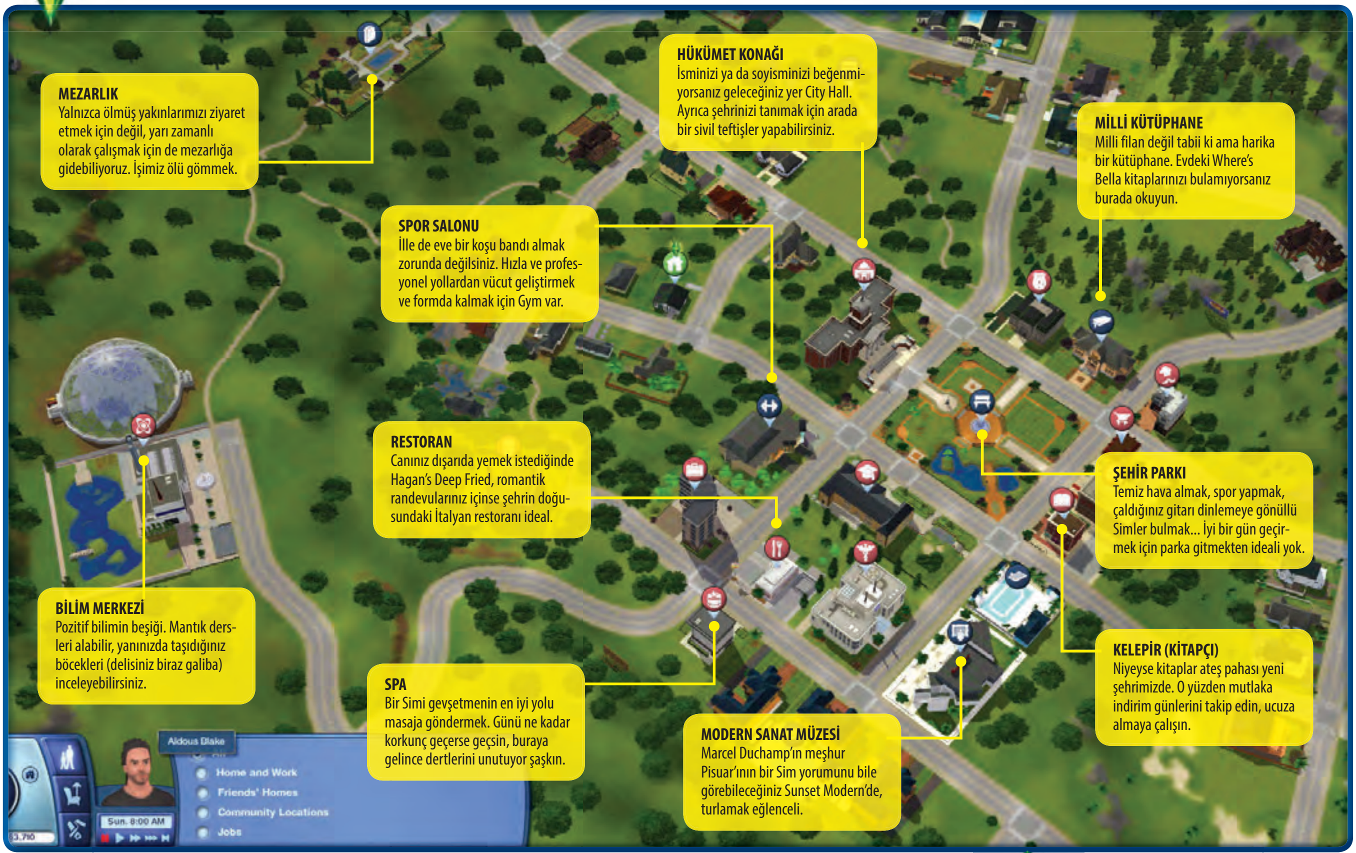
Günlük mutluluklardan bahsetmişken, keyfi yerinde bir Simin gündelik aktivitelerde diğerlerine göre daha başarılı olduğunu, insanları daha kolay etkilediğini, her şeyi daha kolay öğrendiğini, işinde ya da okulunda daha performanslı çalıştığını biliyor muydunuz? Yani Simlerin idrar kesesinin boş kalması her zamankinden daha önemli artık, ihmal etmeyin.

Bütün gün bilgisayar başında çalışıp duran, boş vakitlerde de yine aynı sandalyede oyun oynayarak hayatını tüketen bu karakter ben oluyorum. Ölümümün de oyun oynadığım bir ana denk gelmesi biraz gözümü korkuttu. Çıkıp dolaşayım işim bitince bari.





SUNSET VALLEY'DE SIRADAN BİR GÜN...



parçası olmak için yaşar. 2- Hamburger köftesi pişirmek ve lavabo tamir etmek hayatın ayrılmaz birer parçasıdır. 3- Sim toplumunun kaybedenleri, plazma TV'si olmayanlardır. Bunun gibi çok sayıda kural hâlâ geçerli. Dolayısıyla ne hayallerle yarattığım Tyler Durden - Marla Singer çiftini sabah 9'da işe uğurlamak, akşamları yemek kanalını izleyerek günün stresini attıklarını görmek biraz canımı sıktı. Tyler'ın politika kariyerine başladıktan bir süre sonra "haklısınız efendim" ismi verilen bir mevkiye ulaştığını görünce direkt çöpe gönderdim aileyi zaten. Sims 3'ün içinde Sim tarzı yaşama karşı mücadele eden karakterlere yer olmamasından hoşlanmadım.

NİKİNAMORAAA

Karakter yaratırken size beş tane kişisel özellik ekleme şansı verildiğini yukarılarda söylemiştim ama dahasını da anlatmalıyım. Çünkü bildiğiniz gibi Sims'in en uzun süre takıldığınız, belki de oyuna en çok katkı yaptığınız aşaması burası. Şimdi o süreyi ve yapabildiklerinizi ikiyle çarpın (ama sonucu bana söylemeyin). Tam iki saatiniz gitti (bildim di mi?). Aslında karakterin saçıyla başıyla oynamak konusunda çok yol aldıklarını söyleyemem, Sims 2 zaten inanılmaz detaylı bir editöre sahipti ve bunun üstüne eklenecek ne kalmıştı bilmiyorum. Öte yandan, yeni eklenen "stil yaratma" seçeneği sayesinde kılık kıyafet seçimi sırasında histeriye kapılıp oyun bundan ibaretmiş gibi sabahlara kadar uğraşmanız da mümkün. Aslında ilk bakışta elinizdekiler Sims 2'nin eklentisiz halinden çok daha fazlası değil. Yani az sayıda ve klasik Sims zevksizliğinde kıyafetler arasından bir şeyler seçmek zorundasınız (özellikle erkek giysilerine biraz yakından bakınca Mahmutpaşa etiketini bile görebiliyorsunuz, ben kızlar için de bu kadar az ve sıkıcı seçenek olsa olay çıkartırdım). Fakat aldığınız giysinin üstündeki çiçek desenlerinden kemerin tokasındaki malzemeye kadar her şeyi değiştirebiliyor olmak teselli ediyor insanı. Teselli de laf mı, dudağınızın kenarından sarkan salyanızla "bu terliğin tüylerini pembe mi yapsam, yoksa maviye kaçan bir deniz yeşili daha çok mu yakışır" diye karar vermeye çalışırken kendinizle yüzleşmek iğrenç hissettiriyor (gecenin köründe zap yaparken Akıllı TV'de takılıp kaldığını yarım saat sonraki fark ediş anının aynısı). Sonuç olarak bütün o ayrıntılarla oynamaya ve "n'apıyorum ben" demeye devam ediyorsunuz.

Sims 2'nin milyon tane genişleme paketinden sonra ulaştığı çeşitlilikle kıyaslarsanız Sims 3 tam bir "her şeye sıfırdan başlama" hikâyesi. Yani tıpkı bizim buraya taşınırken artık eskidiğini, dağıldığını, taşımaya değmeyeceğini düşündüğümüz eşyaları eski ofisin çöp kutusuna yığmamız gibi Sims 3 de Sims 2'nin eskilerini yanına almamış. Elbette onun gerekçesi bizimkinden epey farklı. "Nedir" diye sormayacak kadar iyi tanıyorsunuz bu seriyi ama yine de sebebini söyleyeyim; oyunun arkasından gelecek olan milyonlarca genişleme paketi ve onlara para dökmek için bekleyen bizler. The Sims 3 muhtemelen 2'den

KARİYER.SIM

Evden çıktığı anda kontrolünüzden kurtulan, işteyken filan öğrettiğiniz her şeyi unutup sizi ele güne rezil edebilen Simler yok artık. Karakterlerinizi gittikleri her yerde takip edebilir ve bir şeyleri kontrol etmeye devam edebilirsiniz (manyak mısınız, rahat bırakın çocuğu azıcık). Örneğin güne iyi başlayan Siminize işe gittikten sonra bir "sıkı çalış" komutu verin, biraz canı sıkılacak, stres küpüne dönecek belki ama istediği kıdemi daha hızlı alacak bu sayede. Ya da diyelim tam tersi söz konusu. . . Yani akşamdan kalma bir şekilde işe gitti ve tüm değerleri yerlerde sürünüyor. "Televizyon odasında takıl, iş arkadaşlarınla muhabbet et" gibi komutlar veriyorsunuz, böylece eve geldiğinde burnunuzdan getirmiyor. Bir de "patronun evrak işlerini yap" seçeneği var, ben bunu Faruk'a uygulamaya çalışıyorum hep ama yemiyor (halbuki zam almak için çok etkili bir yöntem =)

Oyunun en güzelleştiği anlar, gündelik ihtiyaçları giderilmiş ve keyfi yerine gelmiş Simlerinizin sevecenleştiği, bir şeyleri nereyse hisseder hale geldikleri vakitler. Nasıl da iyi anlaşıyorlar, görüyorsunuz değil mi (ikisi için de bel fıtığı kapıda gerçi)...







Ne İyi? Ne Kötü?

+Yaşam boyu mutluluk özelliği ve etkileri, oyuna amaç katmış
+Karakter özellikleri sayesinde Simlerin yapabildikleri ve tepkileri birbirinden çok farklı
+Evden çıkmak, şehrin ve diğer Simlerin yaşadığını görmek güzel
+İlişkiler çok daha derin artık
- Hâlâ istediğiniz her Simi ve hikâyeyi yaratamıyorsunuz
- Ses ve müzikler eskisinden daha iyi değil
- Genişleme paketlerine bırakılmış birçok şey yine

1- Kendini kültür sanat faaliyetlerine o kadar kaptırdı ki sonunda bir modern sanat ürünü tuvalete aşık oldu. Bu iş çok zor Yonca.

2- Yaşasın Simlerin multitask yeteneği! Bir yandan satranç oynarken bir yandan da sandalyede oturabiliyorlar!





FIRSAT KÖŞESİ

Şehir hayatının en can sıkıcı yanlarından biri katılmak isteyebileceğiniz bir sürü etkinlik olmasına rağmen ne, nerede, ne zaman bilemediğiniz için hepsini kaçırmaktır. Tabii bunu gerçekten dert ediyorsanız hafta sonunda doğru düzgün kültür sanat eki olan bir gazete alırsınız, önünüzdeki haftanın etkinliklerine göz gezdirip aralarından seçim yaparsınız. The Sims 3'ün tek gazetesinde de (ne ayıp, basın tekeli resmen) bu tür duyurular için ayrılmış bir sayfa var, hem de her gün. Alıyorsunuz gazetenizi, "haftalık etkinliklere bak" seçeneğini tıklıyorsunuz. Konser, film, sergi, tur, yarışma, şov ya da başka neler varsa artık, hepsini görüyorsunuz. Buna bir "haftalık program yap" seçeneği eklense ve katılmak istediğiniz etkinlikleri topluca belirleyip ajandaya işlesek, vakti gelince cep telefonumuz ötse, tam metropol insanı olsak ne güzel olacak aslında.

Bir de zaman zaman marketler, kitapçılar falan indirim günleri düzenliyor ve bunların duyuruları ekranda kendiliğinden çıkıyor. Siminiz o sırada yine bir buhran hali içinde değilse kaçırmak istemeyeceğiniz türden fırsatlar bunlar. Özellikle kitaplar çok pahalı, mutlaka indirime girmelerini bekleyin derim.

de daha uzun ömürlü bir oyun olacak ve o uzun hayata mini mini genişleme paketleri sığdıracak. Zaten oyuna başladığınız anda gördüğünüz seçeneklerin kısıtlı olmasından bunu anlıyorsunuz rahatlıkla. Sonra evinize yerleşip birkaç eşya almaya kalktığınızda iyice emin oluyorsunuz; Sims 2'nin son halinde yeri göğü dolduran eşyaların hepsi gitmiş. Demek ki tekrar gelecekler. Pek zekice ya da bizi cidden böyle olması gerektiğine ikna edebilen bir çözüm değil ama işe yarayacağı kesin olduktan sonra kimin umurunda? Bir tek EA'in umrunda değil aslında.

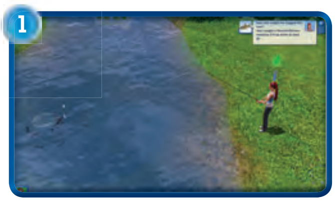
Biliyorsunuz, eklenen paketler sayesinde Sims 2 hemen her şeye sahip olabildiğiniz, üniversiteye gidebildiğiniz, işyeri açabildiğiniz, tatil kaçamakları planlayıp uyguladığınız bir oyuna dönüşmüştü. The Sims 3 bu açıdan da bir hayli kel görünecek gözünüze. Simlerinizin yaşam sürelerine ekstra gün, yaşam alanlarına ekstra bölge ekleyen bu eklentiler yokken oyun bir sıkışmışlık içinde ve hızla tükeniyor. Aslında benim Sims'ten anladığım şeyin içinde bu ekstra parçalara çok da yer yok, ben doğduğu mahalleden dışarı adım atmadan yaşayıp ölen Simlerimle gayet mutluyum, fazlasını aramıyorum ama Sims bağımlısı çoğunluk için macerayı olabildiğince uzatmanın ne kadar önemli olduğunu da biliyorum. O yüzden, oyunun henüz bu açıdan da kıvama gelmediğini eklemek durumundayım.

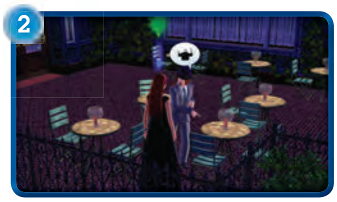
Ha bir de oyun süresi demişken, eğer ayarlara girip değişiklik yapmazsanız bir Simin yaşam süresi yaklaşık olarak bir kelebeğinki kadar. İnanılmaz bir hızla yaşlanıyor ve Azrail'in şefkatli kollarına atıyorlar kendilerini. Oyuna başlarken Options/Game Options/Life Span kurcalamasıyla beş ayrı yaşam süresi seçeneği içinden Epic'i seçerseniz Simlerin ömrünü olabildiğince uzatmış oluyorsunuz. "Ben Simpsons Ailesi yaratmak istiyorum, hem isimleri de Sims'e benziyor" diyenler için hiç yaşlanmamak gibi bir seçenek de var, yüzeysel bir benzetme yaparak buna oyunun arcade modu da diyebiliriz pekâlâ.

SUL SUUUL

Sims yazmanın çok kötü bir yanı var; ne kadar anlatsam da bir şeyler eksik kalmak zorunda. Bu benim başarısızlığım da olabilir ama ben daha çok oyunun başarısına bağlıyorum. Douglas Adams yaşasa belki bir değer bulurdu ama ben Serpil halimle "Sims 3'ün anlamı 42'dir" gibi bir sonuca varamıyorum. Her yeni Sims oyununda, her genişleme paketinde yazıyı grafiğe gönderdikten sonra yeni şeylerle karşılaşmaya, şaşırmaya devam ediyorum. Hele de bahçeye domates ekmeye, bir bisiklet alıp mahallede turlamaya, Sevgililer Günü'nde romantik sürprizler yapmaya ve çok daha fazlasına izin veren bu yeni Sims'te daha karşıma çıkacak ve size anlatmadığım için kötü hissedeceğim o kadar çok hikâye var ki, şimdiden pişmanım. Fakat çok iyi hissettiren bir şey var, o da oyunun zamanlaması… Tam yeni yerimize taşınmamızın üstüne geldi kendisi. Ve yeni ofisin hayatımıza kattıklarıyla The Sims 3'ün getirdikleri birbirine o kadar benziyor ki oyunun nasıl bir değişim geçirdiğini, nelerin niçin aynı kaldığını, bizzat bizim yaşadıklarımıza bakarak görebiliyorum. Bir tek yeni ofis fenomenimiz Fernando'yu düşünemedikleri için üzgünüm ama evcil hayvanları her zamanki gibi bir genişleme paketine sakladıklarını bildiğimden onu da çok dert etmiyorum. Gerisi aynı bildiğiniz Oyungezer. İşte bunu söyletebildiği için de çok çok başarılı bir oyun The Sims 3. Eğer Sims serisinin mantığını kabullenen ve "ne gerek var" sorusunu aşabilenlerdenseniz, yeni hayatınıza hoş geldiniz.







1- Balık tutmak sadece bir hobi değil, zamanla profesyonelleşebileceğiniz bir uğraş.
2- Acaba hafta içi diye mi böyle boş burası, yoksa geçen hafta Uğur Dündar bastı diye mi?

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Electronic Arts > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (79 TL) > **Yaş Sınırı:** 12+
> **Minimum Sistem:** 2.0GHz (Vista'da 2.4GHz P4) P4 işlemci, 1GB RAM, 128MB Pixel Shader 2.0 destekli ekran kartı, 6.1GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2.4GHz işlemci, 1.5GB RAM, 256MM ekran kartı
> **Web Sitesi:** thesims3.ea.com

SON KARAR

Grafik
Ses ve Müzik
Hikaye/Atmosfer
Eğlence

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Üzülmeyin, altüst olan sadece sizin hayatınız değil, "çok satanlar" listesi de birkaç yıllığına The Sims 3 tarafından ele geçirilmiş durumda.

9.0

PC PS2 PS3 Wii 360



İKİNCİ DÜNYA SAVAŞINI BİTİREN OYUN - KAAN ALKIN

Yıl 2009, biz halen İkinci Dünya Savaşı'nı farklı açılardan oyuncak etmenin yollarını aramaktan vazgeçmedik. Tamam, ben tarih seven bir adamım. Hele strateji oyunlarına bayılırım. İkinci Dünya Savaşı'nda uçmuşluğum, denizaltı kaptanlığı yapmışlığım, amiral olup donanmalara hükmetmişliğim var. Ama dediğim gibi yıl 2009. Ben bu hikâyeden sıkıldım artık. 1997 yılında başlayan ve 2009 yılını yarılarken halen devam eden Battlestations serisinin son oyunu Pacific de çok farklı değil, aynı hikâyede bu kez okyanus cephesini işleyerek, yeni ufuk arayışına giriyor.

Amerikan ya da Japon senaryolarından birini seçip Pasifik'e barışı getirmek için çarpışabilirsiniz. Öte yandan, barış getirmek için kullanacağınız yöntem gayet de tartışmaya açık tabii ama oyunun tanıtım metninde geçen "Pasifik'e barış getirmek için çarpışmak" zihniyetine "merhaba" demeden geçmiş olmayayım ben.

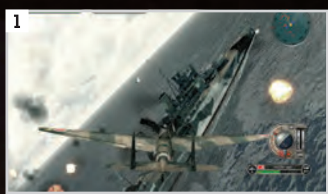
MELEZ OLAYLARINA GİRMEYİN

Battlestations'ın yegâne amacı, tarihi değiştirmek değil. Aslolan, biz oyungezerlere dönemin deniz ve hava savaşlarının atmosferini soluma, araçlarını kullanma imkânı sunmak. Oyunun en büyük artısıysa ince ayar, kontrol gibi ayrıntılarla uğraştırmadan gayet basit ve hızlı bir şekilde bizi oyunun içine çekebilmesi. Simülasyon oyuncularının beklentilerini karşılamayacağı kesin ama yüzeyselliğe düşmeden ıvır zıvırla uğraştırmamayı başardığı için Battlestations onların bile ilgisini çekebilir. Oyunda el ve taktik becerilerimizi konuşturacağımız noktaya hızla gelebiliyoruz. Zaten aksi durumda oyun başında geçireceğimiz süre fazlaca kısalabilirdi.

Ciddi görünmeyen ama üst üste biriktikçe kanserli hücreler gibi tüm oyunu saran sorunları da var Pacific'in. Öncelikle seslendirmeler oldukça kötü. Özellikle Japon senaryosuyla başladıysanız işiniz iş. Hemen bir formülle açıklayalım durumu; "(Japon aksanlı İngilizce+Kötü seslendirme)*Y= Program ekle / kaldır". Düşman uçaklarıyla it dalaşına girip daha terim soğumadan geminin dümenine atlamak, düşman gemileri top yağmuruna tutarken bir anda beliren denizaltıyla uğraşmak, bir yandan da tüm birimlerimizin ne yaptığıyla ilgilenip sağa sola durmadan emirler yağdırmak falan çok güzel ve eğlenceli şeyler. Fakat Battlestations ağır bir simülasyon ya da çok sıkı bir strateji oyunu değil, *Total War* oynarken yaptığım gibi aynı ekranın başında saatler geçirmiyorum. Tam tersine bir an önce gerekli emirleri verip aksiyonun içine dalıyorum. Buraya kadar harika ama oldukça zayıf ses efektlerinin üstüne kötü seslendirmeler de eklenince atmosferin canına okunuveriyor. Sesi kapatıp müzik açsam arkada, o da olmuyor. Çünkü ekranda kaçırdığınız bilgilerin büyük kısmını bitmek tükenmek bilmeyen telsiz konuşmalarından alıyorsunuz. Iskaladığınız bir bilgi yüzünden görevin başarısızlıkla sonuçlanması yetmezmiş gibi bir anda donanmanızın büyük kısmını da kaybedebiliyorsunuz. Olmadı Eidos Macaristan. Ayrıca senaryoların girişinde önceden hazırlanmış videoları izlemek gayet keyifli olsa da oyunun geri kalan bölümünde oyun içi motorla hazırlanan ve üstüne de "bakın bunlar eski kayıtlar" filtresi atılmış olan videolar boşa hamallık olmuş. Bu anlarda boşluk tuşuna basıyor ve acilen işimize dönüyoruz.

ZEVKLER VE RENKLER

Derdimi anlamışsınızdır, oyun kesinlikle havaya sokamıyor insanı. Oyuna paldır küldür dalıp bir senaryo seçtiniz. Hop kendinizi pilot kabininde buluyorsunuz. Bölümler hakkında bilgi verilirken gösterilen tarihi videolar hoş, ileride açabileceğiniz birçok uçak olduğunu görmek daha da hoş ancak seri bir şekilde daldığınız ilk it dalaşından sonra hoşluklar hızla azalmaya başlıyor.

1 

2 

3 

1- Kamikazeleri henüz açmadan da kamikaze yapabilirsiniz. Hasar vermeyi beklemeyin ama.

2- Gemilerin yakıt, cephane, motor vb noktalarına nişan alıp ateş edebiliyorsunuz. Önce motoru ardından cephaneliği patlatırsanız çok uğraşmazsınız.

3- Bir incelemeyi daha bitirip batan güneşe doğru uzaklaşıyorum. Çok mutluyum.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Grafikler fena değil
+ Savaşın her alanında yer alabilmek hoş
+ Kamikaze olabiliyorsunuz
- Atmosfer denen şeyin eseri yok maalesef, keşke olsaymış

Ortalık işte böyle karışıyor sık sık. Ama korkmayın genellikle içinden geçseniz bile çarpışamıyorsunuz düşmanlarla, yine de çok güvenmeyin. Bu cümle kadar ilginç en az.

1- Her bölüm başında böyle güzel güzel bilgi verilirken, konuyla ilgili tarihi videoları izleme fırsatı buldum. Mutlu anlardı.

2- Asker dediğin böyle toplu, tosun gibi olur. Tiplere bak. Adamlara saygısızlık direkt.

1


2


Oyun bildiğiniz gibi Xbox 360 için de yayınlandı ama hayır, "oyun konsoldan devşirme" demeyeceğim. Yine de konsolda oynamak eminim ki çok daha kolay olacaktır. Bunun sebebi de kontrollerin PC ya da Xbox 360 için değil, ikisinin arasına denk gelecek bir şekilde ayarlanmasından kaynaklanıyor. Haritadaki birimler arasında deniz ve hava aracı farkı gözetmeksizin geçiş yapabiliyoruz. Bunun için klavyeden iki tuş kullanıyoruz. Bir emir vermek istediğimizde yine bir tuşa basıp fareyi oynatarak ya da WASD'den yararlanarak vereceğimiz komutu seçiyoruz. Bir sorun yok buraya kadar. Sorun uçakların kumandasını ele aldığımızda ortaya çıkıyor. Avcı uçaklarıyla bol bol manevra yapmak durumundayız. W ve S'yi kullanarak hızlanıp yavaşlıyoruz, ALT ile turboluyoruz (ahahahahaha maalesef), A ve D'yi kullanarak sağa sola dönüyoruz. Gelelim sorun olan bölüme. Fareyi kullanarak aşağı yukarı ve sağa sola yuvarlanma hareketlerini gerçekleştiriyoruz, bu durumda da gözümüz farenin hassasiyetini değiştirmemize imkân veren bir ayar arıyor ve bulamıyor. Gökte başladığınız hareketi bitirmek için fareyi sürekli itekleyip duruyorsunuz ve dönmeye devam etmek istiyorsanız fareyi masada iteklemeye devam etmeniz gerekiyor. Halbuki bizim masalarımızın da bir kapasitesi, bir genişliği var, sonsuza doğru sürükleyemeyiz ki o fareyi. Kaldır, geriye koy, bir daha ittir metoduyla ufak tefek manevralarda durumu idare edebiliyorsunuz ama ciddi atraksiyonlara girdiğinizde yemiyor. Diyeceksiniz "kardeşim o zaman tak bir Flight Stick ya da bir Xbox360 kontrol hede hödösü, öyle oyna". Eyvallah, güzel fikirler bunlar ama ben bir oyun oynarken 20 saniyede bir kontrol cihazı değiştirmeyi sevmiyorum. Ayrıca Xbox 360 hede hödösünü adam yerine koysam gider Xbox 360'ta oynardım. Değil mi ya?

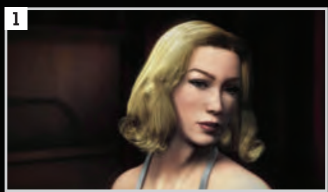
VURUN ABALIYA

Oyunun tüm bölgeyi gösteren bir taktik haritası var. Tepeden olan biteni basit ve açık bir şekilde görerek, gerekli müdahaleleri bu ekranda yapabiliyorsunuz. Onu geçtim, tüm oyunu neredeyse bu ekranda oynayabiliyorsunuz. Elbette önce birimleri seçmeyi, ardından emir vermeyi ve onun da ardından neden zart diye durup yine kafalarına göre hareket etmeye başladıklarını çözmeniz gerekiyor. Taktik haritayla uğraşmayı bırakıp her işi kendi başınıza halletmek gibi bir seçeneğiniz de var. Zaten olayı bu değil mi oyunun? Büyük ölçekli bir savaşta her şeyi kullanmak ya da komuta etmek… Hedef seçmek için sağ tuş, ateş etmek için sol tuş kullanıyoruz. Hedefimizi boşaltmak istersek boşluk tuşuna dokunuveriyoruz. Oldukça basit. Ama kullanılan hedef alma sistemi, daha doğrusu birimlerin etrafında çıkan braketler yüzünden başınız bir hayli ağrıyor çünkü hiçbir uçak tek başına dolanmıyor göklerde ve her şey birbirine girince braketlerden uçakları göremiyorsunuz. Deniz seviyesindeki birlikleri ayırt etmekte zorlanıyorsunuz. Gemilerin sayısı artıp hepsi birbirine fazlaca yaklaştığındaysa kimin kim olduğunu anlamak, radarın varlığına rağmen oldukça güçleşiyor.

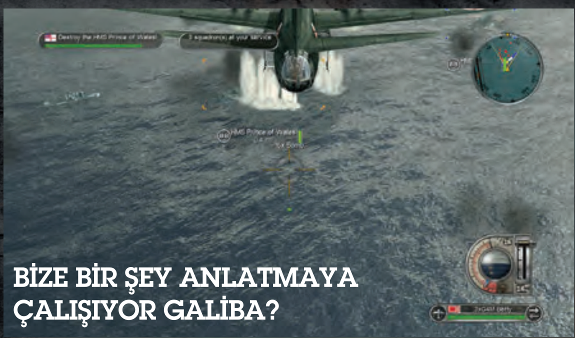
İki sayfadır anlattığım irili ufaklı sorunlar yüzünden ben bu oyuna ısınamadım. Deli strateji değil, deli aksiyon hiç değil. Atmosfer bir türlü yaratılamamış. Diğer yandan öğrenme eğrisinin kısa oluşu bu açıkları kısmen kapatıyor. Ayrıca önceki oyuna göre bir iki ekleme de var. Örneğin artık adalara çıkartma yapıyor, paraşütle adamlarınızı kendiniz atabiliyorsunuz. Önemli noktaları ele geçirip, yardımcı birlikler falan çağırabiliyorsunuz. 20 kadar da yeni birim eklenmiş. Gayet güzel grafik yapmışlar, sistemi kasmıyor falan ama bir atmosfer yaratamamışlar. Biraz daha uğraşsalar, temiz bir cila çekseler, azıcık daha ayrıntı ekleseler, bir de seslendirmeye üşenmeseler ne de güzel olacakmışsın Pacific'im Battlestation'ım.

1- Eidos Macaristan ekibi geçen yaz tatilini yurdumuzda geçirmiş olabilir mi? Belki sabah programlarının hastasıdır falan herifler. Çünkü asker amcalar Seda Sayan izlemeye gelmişler.

2- Oyunun başlarında size böyle bık bık anlatıyorlar o öyle işler bu böyle. Bu komut verme menüsü sizce de biraz fazla renkli ve basit değil mi?

1


2

BİZE BİR ŞEY ANLATMAYA ÇALIŞIYOR GALİBA?

Battlestations: Pacific zaman zaman derdini anlatmak konusunda yetersiz kalan bir oyun. Ben sözcülüğünü yapayım: Bir gemiyi ya da denizaltıyı vurmanız gerekiyorsa ikinci silahınıza geçiyorsunuz (aynı şey paraşütçülerde de geçerli). Shift tuşuna bastığınızda kamera geri kayacak ve yeni bir nişangâh belirecek. Resimdeki gibiyse tam gemiye hizaladığınız noktada bırakın. Zorluk derecesini artırırsanız fizik kurallarını azıcık daha iyi hesaplamanız gerekecek. Eğer bırakacağınız şey bir torpidoysa denize paralel uçmanız gerekli. Bazı tür patlayıcılarsa hedefe doğru dalış yapmanızı gerektiriyor. Nişangâhın aşağısında beliren bir nokta da size uçağın gerekli açıyla uçup uçmadığını gösteriyor. Yeşilse geç, kırmızıysa dur. Zaten baş aşağı giderken torpil atmaya kalkmazsınız herhalde. Oyundan o kadar sıkıldıysanız kamikazeleri alıp bir süreliğine eğlenceli hale getirmeyi deneyin.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Eidos Studios Hungary > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium4 3.06GHz / Athlon X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 6800GT / Radeon 1800XT ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.2GHz / Athlon X2 4400+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 9800GTX / Radeon HD 4830 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.battlestations.net

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Konsolda alın oynayın mesela ama PC'lerde İkinci Dünya Savaşı'nı rahat bırakın.

6.6

PC PS2 PS3 Wii 360



Still Life 2

BENİ KORKUTAMAYACAKSAN BOŞUNA ÖLDÜRME -SERPİL ULUTÜRK

Victoria McPherson'ı karşımda görmeyi seviyorum. Uzun çizmeleri, havalı trençkotu, kısacık saçları ve tamamen karakter tasarımcısının hatası olan o donuk gözleriyle macera oyunları aleminin en sevdiğim kadınlarından biri kendisi. Eğlenmeyi sevmiyor, konuşkan değil, korkmak ya da sevinmek gibi insani tarafları zayıf. Tuhaf huyları var. Mesela yıllardır peşinden koştuğu katilin arabasını bulduğunda, plakanın üstündeki çamuru eliyle silmeyecek kadar nazik, saatlerce ıslak sünger arayacak kadar müşkülpesent. En azından kendine has bir karakter. Özellikle Still Life hikâyesine katılan yeni ana karakterimiz Paloma Hernandez'le kıyaslandığında… Ama yeni kıza ilk paragraftan saldırmak istemiyorum.

Still Life macera oyunlarının tepe noktalarından biri değildi. Defalarca oynamak isteyeceğiniz, her oynayışınızda yeni detaylar bulabileceğiniz, diyaloglarına vurulacağınız, bulmacalarının zekâsı karşısında dumura uğrayacağınız klasiklere yaklaşamamıştı fakat özeldi. 2003 yılında çıkan ve yine bir Microids yapımı olan harika oyun *Post Mortem*'e bağlanıyor olması, onlarca yıl arayla yaşanan iki seri katil vakasını birbirine bağlayan ilginç ve son derece gerilimli hikâyesi, merakımızı gidermek yerine daha da kaşıyan son sahnesi ve ağırlığını hiç yitirmeyen atmosferi sayesinde yıllarca konuşuldu durdu. Oyungezer'in ilk sayılarından birinde Still Life 2'nin yapım aşamasında olduğunu okuduğumda çok sevindiğimi hatırlıyorum (gerçi haberi de ben yazmıştım ama sürprizi bozmamak için bilmiyormuş gibi davrandım okurken). Bunun sebebi Still Life'ın kusursuz olması değildi, ikincisinin de kusursuz olmasını hiç ummadım. Yine de bundan iyisini bekliyordum sanırım.

DOĞU SAHİLLERİNDE BEKLİYORUM

FBI'ın yıllardır üstünde çalıştığı ve McPherson için artık kişisel bir meseleye dönüşen *Doğu Sahili Katili* dosyası, katilin öldüğü varsayımıyla kapanalı birkaç yıl olmuş. Ceset asla ortaya çıkmadığı için ajanımız tabii ki şüphe içinde ama elinden bir şey gelmiyor. Nitekim cinayetler yeniden başlıyor. Çalıştığı televizyon kanalı adına vakayı izleyen ve elinde FBI'ın ulaşamadığı bazı bilgiler olduğunu söyleyen Hernandez'in katil tarafından kaçırılmasıyla dosyayı yeniden açıyor, Still Life 2 de hikâyesini oralarda bir yerde anlatmaya başlıyor.

İlk oyunda ben mi her şeye eyvallah diyen bir toydum, yoksa yapımcılar ayrıntılara şimdikinden daha mı fazla zekâ eklemişti çok hatırlayamıyorum. Ama Still Life 2'deki en büyük derdim sürpriz ve yaratıcılık kıtlığı oldu, her şey fazla düz ve az düşünülmüş geldi. Hatta öyle çok söylendim, o kadar çok "hadi len"ledim ki karşımda sevdiğim bir oyun mu var, yoksa biri beni koltuğa bağlamış *Jack Bauer'in Yalan Dünyası* isimli diziyi mi izletiyor, tereddütte kaldım bazı sahnelerde. İlk bakışta oyundaki mantık hatalarının çoğu, yaratılan kötü adam karakterinin başarısızlığından kaynaklanıyor gibi görünüyor. Düşünün, bugüne kadar geride hiçbir iz ya da tanık bırakmamış, her cinayet girişimini istediği gibi sonlandırmış, FBI'ın elini kolunu bağlamış bir seri katil karşımızdaki. Ama adam, kurbanı-

1- Hem üstündeki giysi yerine gitmiş mankeni almış, hem de etiketini sökmemiş. Görgüsüzün teki bu katil ayol!

2- Gözünden akan kalemi, kirli gömleği ve elektronik tasma kolyesiyle yeni karakterimiz Hernandez tam bir emo kraliçesi.

1



2



-"NE DEDİN SEN?" ÇAAT!

Still Life 2'nin kurban rolündeki oynanabilir karakteri Paloma Hernandez agresif bir kadın. Kendisine mantıksız gelen bir şey önerdiğinizde bilgisayarın içinden fırlayıp kafanıza vuracak diye korkuyorsunuz resmen (tamam vursun da, kızın envanterinde çekiç var maazallah). Çok aksi yanıtlar veriyor, asla uzlaşmıyor, "onu ellemem" diyor, "bunun fikri bile çok saçma" diye aşağılıyor, bazen o kadarını bile yapmıyor, duymazdan geliyor… Sonra birden dank ediyor kafanıza. "Herhalde seri katil tarafından kaçırılmış ve ölmesine ramak kalmış olan benim" diyorsunuz, "Paloma da sağ olsun, bir hayırsever olarak yardımıma koşmuş, biraz kapris yapmasından doğal ne olabilir ki?" Daha fazla rahatsızlık vermemek için "tamam Palomacığım, seni de meşgul ettik, yollarımızı burada ayıralım" diyorsunuz, ölüyor salak…



Katilin çalışma odasındaki ışığa, malzemelere, duvara yazdığı DEAD yazısına falan bakınca profil çıkartmakta hiç zorlanmıyoruz: 13 -14 yaşında bir özenti.

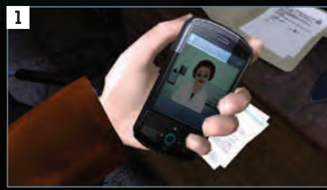
Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Sürükleyici hikâye
- \+ Hem avcıyı, hem de avı oynamak güzel fikir
- \- Kötü seslendirilmiş karakterler sinir bozucu
- \- Katil tiplemesi hiç inandırıcı ve yaratıcı değil
- \- Kurcalanabilir nesne ve mekân sayısı az
- \- Grafikler, animasyonlar dökülüyor
- \- Tersi olması gerekirdi ama Still Life çok daha iyiydi

1- Her başınız sıkıştığında annenizi mi arıyorsunuz? Ona ulaşamazsanız Claire'i de arayabilirsiniz…

2- Tahtakale'de bu çantalardan zibil gibi var, çok da ucuz ama 15 saniyede DNA taraması yapabileni ilk kez görüyoruz.

1



2



nı üstünde kocaman ECZA DOLABI yazan ve içinde panzehir olan bir kutuyla aynı odaya koyuyor, sonra da zehirlemeye çalışıyor. Bu biraz amatörce değil mi? Hikâyeye göre bu süper-korkunç, acayip-fena-zeki, üstün kötü seri katil, Hernandez'le bir kedi-fare oyunu oynamak istiyor ve her ölümcül hamlesinin yanında bir kurtuluş şansı da veriyor. Ama yani hazırladığı küçük oyunlar zeki olmaktan o kadar uzak ki, ölebilmek için gerçekten sakar olmanız gerek. Ve neyse ki kahramanlarımız biraz öyle…

SİZ YENİSİNİZ GALİBA?

Kötü adamın yeterince kötü olamaması ciddi bir sorun ama ondan çok daha ciddisi var: Ölümle burun buruna bir ana karakterin aymazlığı. Bu tabii yaratılan karakter için düşünülmüş bir özellik falan değil, tamamen oynanıştan kaynaklanan bir sorun. Seçilen kamera açıları, nesnelerle etkileşim, envanter, kullanılan animasyonlar ve daha bir sürü şey yüzünden kontrol ettiğiniz karakteri pek de sahiplenemiyorsunuz, her şeye dışarıdan bakıp *"çok saçma"* diyorsunuz. Sadece Hernandez'le oynarken değil, McPherson'ı kontrol ederken de macera oyunları işine yeni girmiş bir acemiye laf anlatmaya çalışıyor gibi hissediyorsunuz. Çok temel bir kural olan "kibrit ya da ip bulduysan mutlaka alacaksın" konusunda bile sorun çıkartıyor mesela. *"Umarım bu kibrite ihtiyacım olmaz"* diyor ve elini bile sürmüyor, niye ki? Bazen seni tanıyamıyorum Victoria… Neredeyse bütün bir mahalleyi tutup cebine sokabilen eski kahramanlarımı özlüyorum ister istemez.

Oyunun adventure'larda görmeye çok da alışık olmadığımız bir şekilde eşya taşıma sınırı var. Mesela iri bir baltayı yanımızda gezdirmek istiyorsak (ki istiyoruz tabii ki) topladıklarımızın bir kısmını bırakmak durumundayız ama canımızın istediği yere atmıyoruz hiçbirini. Onun yerine envanterimizi hafifletmemiz için ayrılmış belirli dolapları kullanıyoruz. Her şeyi taşıyamamanın mantığı gayet anlaşılır geliyor ama aynı zamanda da rahatsız edici. Çünkü durmadan envanter düzenlemesi yapmakla uğraşmayalım diye sadece kullanabileceğimiz nesneleri ellememize izin veren bir dünyadayız ve her şeyi merak eden, evirip çevirmediği sürece *"bu bir küpedir"* demekten imtina eden macera severler açısından bu çok sıkıcı. Her neyse, zaten bunlardan bahsetmek zorunda kalmak da çok sıkıcı… Ayaklarımın bulutların üzerinde dolaştığı bir inceleme yazısı hazırlama fırsatını benden esirgediği ve onun yerine envanter sistemini anlattırdığı için Microids'e kırgınım, yazı bitene kadar sinirim geçmemiş olursa oyunun notundan birkaç puan daha kırpmayı da düşünüyorum.

KONUŞ BE KADIN!

Diyaloglar konusunda da *Myst* serisinden hallice bir oyun Still Life 2. Karakterleriniz nadiren konuşuyor, onda da ya sizi azarlamak ya da saçmalamak için yapıyorlar bunu. Böylece, iyi bir senaryonun vazgeçilmez parçalarından birini kafadan kaybetmiş oluyoruz.

Örnek: Bir sürü kadını garip deneylerle, kesip biçerek öldürmüş bir katilin evinde inceleme yapan bir FBI ajanısınız ve katilin profilini çıkartmaya çalışıyorsunuz. Bulduğunuz kitaplar, filmler, çeşit çeşit kimyasal karışımlar aklınızda hiçbir fikir uyandırmıyor, profil çıkartmanın parmak izi almak olduğunu sandığınız için "boşuna uğraşmayayım, parmak izi bırakmıyor" dışında tek kelime söylemiyorsunuz, hatta duvardaki Edgar Allen Poe resmine tıklamaya bile tenezzül etmiyorsunuz, ama bahçede bir dart tahtası görünce bayramlık ağzınızı açıyorsunuz: *"Bir modern çağ Robin Hood'uyla karşı karşıyayız galiba."* Hı hı, Robin Hood'un bütün olayı dart atmaktı zaten… Böyle düz, manasız laflar söyleyecekseniz gerçekten sus Viki.

Still Life 2'yi iki gün boyunca, akşamdan sabaha, küçük aralar vererek oynadım. Yazıyı dergiye yetiştirmek gibi bir sebebim olmasa belki bir haftaya yayardım bu süreci ama n'olursa olsun bitirmeden rahat edemezdim sanırım. Bütün yakınmalarıma, hata olarak gördüğüm bir sürü açığına rağmen bir kez başladıktan sonra bitirmeden bırakılacak bir oyun değil çünkü Still Life 2. Sunumu ve işlenişi ne kadar aksarsa aksasın ortada yine merak uyandıran ve iyi bir hikâye var. Ayrıca hikâyeyi katilin avucundaki ve ensesindeki iki ayrı kadının gözünden izlemek, Hernandez'le bıraktığımız izleri McPherson'la incelemek ve anlamaya çalışmak (evet bu biraz aptalca geliyor) zaman zaman gayet zevkli olabilen bir deneyim.
Bulmacaların çoğu fazlasıyla sıradan, birinin ağzından laf almak için özel bir şeyler yapmanız gerekmiyor, gezebileceğiniz mekân sayısı az, grafikler 2000'lerin ilk yarısından, ilk oyundaki gergin atmosfer gitmiş, seslendirmelerse çok kötü… Üstelik 30 euro az para değil. Yine de edinip oynarsanız Still Life 2'den mutlu ayrılmanızı sağlayacak birkaç sebebiniz olacak.

1



2



1- Sonunu söyleyeyim mi?

2- Bu ne acele? Önce birer donut yeseydik beraber…

> **Tür:** Macera > **Yapım:** GameCo - Microids > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (30 Euro) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel P4 1,5GHz / Athlon 3800 işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı, 4GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel P4 3,06GHz / Athlon X2 4000+ işlemci, 2GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.stilllife-game.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

İyi hikâyeyle benim gibileri hâlâ tavlayacak kadar çekicisin sevgili Still Life ama yeni neslin beklentilerini karşılamaktan uzaksın.

6.2

PC PS2 PS3 Wii 360



BUNU MUTLAKA YAPIN!

Riddick havasına girmek, o karaktere bürünmek istiyorsanız, her daim yakın dövüşü tercih etmenizi öneririm. Ayrıca oyunun sunucularında birilerini bulabilirseniz özellikle Pitch Black modunu deneyin. Yakın dövüşün tadını gerçek düşmanlara karşı çıkartın. Türkçesi "hadi kaynaşın" olan bu modda tüm oyuncular Merc, bir oyuncu Riddick. Ama dediğim gibi, arkadaş bulabilirseniz.

THE CHRONICLES OF RIDDICK™ ASSAULT ON DARK ATHENA

BEN KAÇMADIM, BİR CEHENNEMİ DİĞERİNE TERCİH ETTİM - KAAN ALKIN

"Karanlık, umuttur" diyen Richard B. Riddick'in hikâyesi, beyazperdede yaratamadığı etkiyi 2004 yılında oyun dünyasında yarattı. *Escape From Butcher Bay,* tüm karanlığına rağmen dönem oyunları arasında bir güneş gibi parladı. Prodüksiyonu üstlenirken ayrıca tasarım ekibinde de yer alan Vin Diesel, film oyunları tarihinin de ilkelerden birine imza atmış oldu; adam gibi bir film oyunu yaptı.

The Chronicles of Riddick oyunlarında edilen karizma lafların, saçılan özlü sözlerin haddi hesabı yoktur. Riddick derin, bas sesiyle iki çift laf eder ve "vaaay" tepkisini alıverir sizden. Fakat ben hikâyenin, diyalogların yolundan gidip derdimi havalı sözlerle anlatmayacağım. Bilin ki, bu benim Vin Diesel ya da Richard B. Riddick kadar karizma sahibi olmamamdan kaynaklanıyor (ama en azından ilk ismim Richard değil).

Assault on Dark Athena, 2004 yılının efsane oyunu *Escape From Butcher Bay*'in cilalanmış bir versiyonunu da bünyesinde barındırıyor. Riddick'le tanışıklığınız yoksa ve oyuna damdan düşer gibi başlamak istemiyorsanız bu ikiliye *Pitch Black* isimli filmi de ekleyin. Çünkü olayların sıralaması *Pitch Black*, *Escape from Butcher Bay* ve *Assault on Dark Athena* şeklinde gidiyor. Her biri öncekinin bıraktığı yerden devam ediyor ve Dark Athena'yı bitirdiğinizde Riddick tarihçesinin bir bölümü daha açıklığa kavuşmuş oluyor.

AKSİYON, RYO ORTAYA KARIŞIK

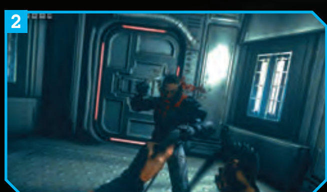
Assault on Dark Athena ilk oyunun izinden gider gibi görünse de etkileşimi daha az fakat aksiyon dozu çok daha yüksek bir oyun. Bu yüzden ilk oyunu oynamış olsanız bile baştan sona tekrar oynayıp Dark Athena'ya öyle geçmeniz önemli. Zira *Escape From Butcher Bay* hatıralarınızı tazelemezseniz Dark Athena'dan salt aksiyon dışında bir tat alamayabilirsiniz ve böyle bir Riddick bir süre sonra fazlasıyla sıkabilir. Ayrıca elden geçirilen Butcher Bay'in bu kadar zaman sonra bile görülmeye değer olduğu bir gerçek.

İlk oyunun tam da artık insanlarla konuşmaktan sıdkınızın sıyrıldığı bir noktada bitmesi, ardından kendinizi Dark Athena'nın aksiyonu içinde bulmanız, sağda solda rastlayacağınız "ama çok sıkıcı olmuş" yorumlarına "hadi be" demenize imkân sağlayacaktır. Bir kere şu tokluk hissini verebilen bir tane doğru dürüst oyun yok piyasada. Birinin ağzına ağzına yumruğu çakarken, boş bir koridorda koştururken, gereksiz platform bulmacalarıyla uğraşırken bile sizi bir türlü bırakmayan, hem karaktere hem de oyuna sıkı sıkı tutunmanızı sağlayan o tokluk hissi. Kendimi orada hissettiğim nadir oyunlardan biri Dark Athena. Neresi sıkıcı?



1- Özellikle yakın dövüşlerde bolca kullanılan blur efekti ve verilen derinlik duygusu hem görselliği arttırıyor hem de insanı ciddi ciddi kavga psikolojisine sokuyor. Gözüm dünyayı görmüyor hesabı.

2- Kan olayını menüden kapatabiliyorsunuz. Ama bu oyunun tadı da kansız çıkmaz.



1- Gözlerimizi Pope Joe vermediyse bile, bu ilahi olay onun mekanında gerçekleşmişti. Hatta gözlüklerimizi de ondan çaldık.

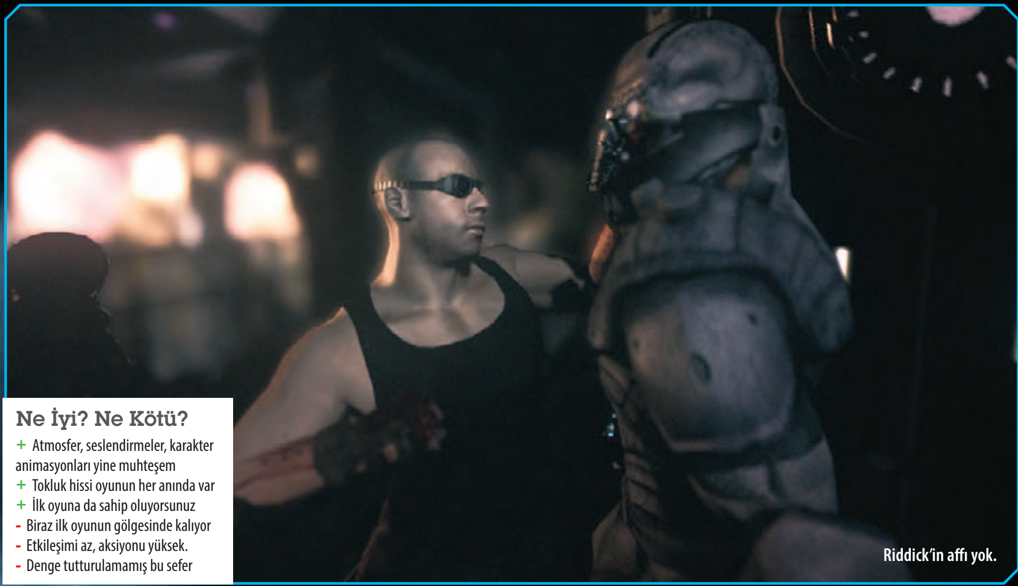
2- Zombicikleri kendimize kalkan yapıp silahlarını kullanabiliyoruz. Ancak Alfa Droidlerle karşılaşınca kendimize kalkan olacak daha sağlam bir şeyler bulmamız gerekiyor.

1



2





Riddick'in affı yok.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Atmosfer, seslendirmeler, karakter animasyonları yine muhteşem
+ Tokluk hissi oyunun her anında var
+ İlk oyuna da sahip oluyorsunuz
- Biraz ilk oyunun gölgesinde kalıyor
- Etkileşimi az, aksiyonu yüksek.
- Denge tutturulamamış bu sefer



GELDİK, GÖRDÜK, RİDDİK

Filmleri izlediyseniz ikinci filmde anlatılan hikâyeden de haberiniz vardır. Necromanger subayı Zhylaw, elemental Aereon'un kehaneti doğrultusunda Furya gezegenine saldırır ve tüm Furyan erkeklerini ve bebeklerini öldürür. Göbek bağıyla boğduğu Riddick'i öldü zannederek bırakır. Fakat Riddick, insanlardan güçlü olduğu yetmezmiş gibi Alpha Furyan'dır aynı zamanda. Yani ortalama Furyanlardan güçlü kuvvetli, dayanıklı ve hızlıdır. Bu sayede hayatta kalan Riddick hayatı boyunca bu katliamın izlerini içinde taşıyacaktır. Daha yavaş yaşlanması ve fiziksel kondisyonunu her zaman en üst seviyede tutabiliyor olması onu daha da tehlikeli hale getirmektedir. Becerileriyse bizim henüz pek şahit olamadığımız gençlik yıllarının hatırası. Şirket askeri olarak Sigma 3 gezegeninde temizlikçilik yapan Riddick (spitfire avlıyorlar, süpürge faraş falan da değil silahları), daha sonra Strikeforce Akademisine kabul ediliyor. Burada askeri eğitimini alan adamımız yine Sigma 3'te bu sefer bir komuta görevine atanıyor. Gündelik işleri arasında cinayet ve işkencenin de olduğu yeni görevinde otoriteye karşı çıkıyor ve bunun karşılığında hapse gönderiliyor. Böylece askerlik kariyeri sona eren Riddick ilk kaçışını gerçekleştirene kadar üç yılını hapiste geçiriyor. Üç gardiyan ve bir pilotu öldürerek kaçtığı ve şirket tarafından başına bir milyon kredilik ödül konduğu noktadan itibaren Riddick'in tanıklık edeceğimiz macerası da başlamış oluyor.

PROFESÖR STARBREEZE LÜTFEN KÜRSÜYE

Oyunun yapımcısı Starbreeze'in tüm diğer yapımcıları, özellikle de Bethesda çalışanlarını bir odaya kapatıp uzun uzun karakter animasyonları ve tasarımları konusunda sağlam bir ders vermesi şart. *Oblivion* ya da *Fallout 3*'te diyalog kurduğumuz karakterler ne kadar ruhsuz, karaktersiz ve odunsa Riddick'in evrenindekiler bir o kadar canlı ve gerçek. Ağız hareketlerinin senkronizasyonu konusunda da yüzde yüz başarılı olduğunu gördüğümüz Starbreeze, muhteşem seslendirmenin de eklenmesiyle yine inanılmaz atmosferik bir dünya yaratmış durumda.

Öncekinden başka bir zaman ve mekânda geçen hikâyemizde tabii ki karşımıza çıkan düşmanlar da yeni. Zombi muhabbetine bu evrende de rastlamış olmak her ne kadar içimi ufaktan gıcıklasa da, zombi kardeşlerimizin sunumunu bile beğendiğimi itiraf etmeliyim. Dark Athena'nın kaptanı Revas, geliştirdiği teknoloji sayesinde köle olarak ele geçirdiği insanları yapay zekâ kontrolündeki zombilere çevirebiliyor. Bu düşmanlara oyun boyunca sık sık rastlıyorsunuz, boş boş devriye gezen kolay avlar hepsi. Ama direksiyona Revas'ın tecrübeli askerleri geçtiğinde, uzaktan kumandalı zombilerimiz ciddi sorun haline gelebiliyor.

Oyun boyunca kullanabileceğimiz eski ve yeni silahlar var. Belli bölümlerde *Half-Life 2*'de tanıştığımız Gravity Gun'ı hatırlatan Scar Gun kullanarak çözmemiz gereken bulmacalar yer alıyor. Ancak Riddick'le oynarken ateşli silahlara başvurmak bana hep garip gelmiştir. Bu yüzden mecbur bırakılmadıkça ben kesici ve delici aletlerle işimi görmeyi tercih ettim. Oturaklı dövüş sistemi de aynen korunduğundan çok da zevk aldım bu şekilde oynamaktan. Yapay zekânın zırvalamaları, hatta hileye başvurup görmesinin imkânsız olduğu yerlerde bile beni fark etmesi gibi durumlar oyunun puanını kırmak yerine daha çok haz almama neden oldu diyebilirim. Riddick'in olayı bu değil mi zaten? Karanlıklarda dolanmak, hasmının işini bir kerede ve keskin bir şekilde bitirmek, en zorlu durumlardan bile çıkabilmek…

AĞIR DA KONUŞABİLİRİM, DURUMA GÖRE

Aslına bakarsanız herifin çok dangalak bir hayat hikâyesi var. Tamam, hayatta kalma içgüdüsü güzel bir şey. Riddick de bu güdüye abanmış, güçlü, kuvvetli, karizmatik biri. Ama tüm kariyerini bir yerlerden kaçmaya adamak üzücü değil mi sizce de? Söylenenlere göre 100'den fazla maksimum güvenlikli hapishaneyi ziyaret etmiş Riddick. Düşünsene bu adamın yazacağı CV'yi? Neyse ki *Escape From Butcher Bay* gibi harika bir iş tecrübesi var geçmişinde, bugüne kadar oynamadıysanız mutlaka denemelisiniz. Peki ya Assault on Dark Athena? İlk oyundaki aksiyon ve etkileşim dengesini tutturamayan, daha az şey anlatan ancak yine de oldukça iyi bir oyun o da. Sonuçta, ister karizmatik olduğunu düşünün, isterseniz de karizmatik olmaya çalışan bir şaklaban gözüyle bakın, oynamanız gerekenler listesinde mutlaka yer almalı bu paket.



Kali (Escrima)

Riddick'in kullandığı yakın dövüş teknikleri ve kesici aletlerle yapabildikleri uydurma değil. Peki nereden esinlenilmiş? Hangi teknikten yola çıkarak yaratılmış? Yanıt, Filipinlerden çıkma dövüş sanatı Kali. Silahsız dövüş tekniklerini de içeren Kali'nin yine de asıl odak noktası kesici, delici ve ezici yakın dövüş silahları.



> Tür: Aksiyon **> Yapım:** Starbreeze Studios **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat **> Yaş Sınırı:** +18 **> Minimum Sistem:** Intel Pentium4 3.06GHz / Athlon X2 3800+ işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800ULTRA / Radeon 2600XT ekran kartı, 12GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800GT / Radeon HD 3850 ekran kartı **> Web Sitesi:** www.atari.com/riddick/

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Riddick yine bildiğimiz Riddick. Ama hikâye yazamadıklarından, biraz doğaçlama yapmanız iyi olacaktır.

8.7

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360



DARK SECTOR

EŞEKLER VE ALTIN SEMERLER HAKKINDA -ALİ SEZGİN

Bundan bir yıl kadar önce Dark Sector'ü incelediğimde karşımda sıradanlık konusunda bile ortalamayı zar zor geçebilen bir oyun vardı. Aksiyon sahneleri ve geçmiş zamanın Lex Luthor'u Michael Rosenbaum'un seslendirmeye katkısı oldukça çarpıcı olmasına rağmen senaryo ve atmosfer eksikliğini oyuna daha fazla yaratık ekleyerek kapatmaya çalışmaları yüzünden bu güzide oyundan fazlasıyla not kırmıştım. Benden geçer not alamayan Dark Sector, bir yıl boyunca çalışmış didinmiş. Serin bir Mayıs sabahıydı, elleri titreyerek yeni platformu PC'de şansını bir kez daha denemek için karşıma geldi. Sınavlarımı yaptığım karanlık sınıfta, yüzümde mümkün olan en hain gülümseyişimle onu süzerken Dark Sector tedirgince yerine oturdu.

"Hoşgeldin Dark Sector" dedim. "Bana öncelikle kendinden ve geçmişinden bahset bakalım. Kimsin sen, ne yaparsın?" Dark Sector'un büyük siyah gözleri açıldı. "Ben aslında Hayden Tenno isimli bir ajanın mutantlarla dolu bir dünyada verdiği savaşı anlatan bir oyunum. Hayden, CIA için çalışan bir katil ama ilk bölümümde görebileceğiniz üzere kendisi bir tür virüse maruz kalıyor ve kolu mutasyona uğruyor. Kaptığı virüs yüzünden bütün planları bozulan Hayden, hem peşindeki devlet görevlilerinden kaçacak hem de virüsü bulan Menzer isimli şeytani kötü adamı durdurmaya çalışacak."

O hikâyesini anlatırken ben de bir yandan dinliyormuş gibi yapıyor, diğer yandan da bir sene önceki sınav notunu inceliyordum. Açıkçası öğrencim bende derin izler bırakamamıştı. Öyle ki eski sınav kâğıdını okumasaydım kendisini unutmuş bile olabilirdim. Bu noktada öğrencim hâlâ öyküsünden bahsediyordu ama daha önce binlerce kez dinlediğim klişelerle dolu olduğu için pek de umursamadım. Ben düşüncelerimle boğuşurken Dark Sector mülakatını tamamlamış, kapımın hemen önünde tedirgin şekilde notunu almayı bekliyordu. Onu daha fazla germemek için hemen notlarımı çıkartıp puanlamaya başladım.

AKSİYON NEDİR? AÇIKLAYINIZ

İlk sorum olan "Aksiyon nedir?" birçok oyun için zorlayıcı olmasına rağmen Hayden Tanner'ın pek de ilginç olmayan öyküsü, bu soruya oldukça isabetli bir cevap vermiş: "Aksiyon çok sayıda düşman, zorlayıcı koşullar ve büyük patlamalardır." Biraz ezberden bir cevap ama devam edelim. "Hayden önemli güçleri olmasına rağmen henüz bir Tanrı değil, dolayısıyla siper alıp doğru anları kollaması gerekiyor. Siper aldığı sırada düşmanları etrafını çevirmeye ve mümkünse bombalarla onu deliğinden çıkarmaya çalışıyor. Bu durumda Hayden Tanner'ın iyi bir nişancı olması yeterli değil, oyunu da iyi okuması gerekiyor. Eğer düşmanları arkasına dolanabilirse çapraz ateş altında kalıyor ve çabucak hayatını kaybediyor."

Bu noktada Dark Sector'un kâğıdını *Gears of War* ile karşılaştırmak zorunda kaldım çünkü aynı sınavda benzer bir cevabı *GeoW* da vermişti. Neyse efendim, cevaplar şüphe uyandıracak şekilde benziyor ama tam anlamıyla aynı değiller. "Mutasyonu geliştikçe Hayden çeşitli özellikler kazanacak, kolundan bıçak fırlatmak bunlardan ilki. Daha sonra görünmezlik, güçlü yakın dövüş saldırıları ve güçlerini doğanın çeşitli elementleriyle birleştirebilmeye dayalı yetenekler kazanıyor. Düşmanları da buna göre gelişiyor elbette, belirli düşmanları geçmek için fırlattığı döner piçağı yakması



Tam zırha sahip olduktan sonra kimseden saklanmanız gerekmeyecek



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Sağlam aksiyon sahneleri
+ Kaliteli boss savaşları
+ Kullanması zevkli özellikler
+ Lex Luthor tabanlı seslendirme motoru
- Klişelerle dolu senaryo
- Atmosfer oyuncuyu her zaman geremiyor
- Oyun kendini fazla tekrar ediyor
- Çok oyunculu modu sadece LAN destekliyor

1- Glaive kasap bıçağı mübarek. Oyun boyunca kesemeyeceği çok az nesne olacak.

2- Hayden oyuna sıradan bir CIA ajanı olarak başlasa da daha sonra işler değişyor.



ve benzer şekilde geliştirmesi de önemli. Hayden sadece bununla kalmıyor ve düşmanlarının silahlarını da ele geçirebiliyor. Aslında oyunun sonlarına kadar karakterimizin ana dayanağı bu silahlar olacak. Askerler de aptal sayılmaz. Her ateşli silah belirli bir genetik kodlayıcıyla çalışıyor, yani o silahın ilk sahibi olmadığınız sürece silahı patlamadan en fazla 10 saniye kullanabiliyorsunuz. Bunun dışında başka tabanca ve ekipmanları oyunda bulunan tüccarlar yoluyla almak mümkün ama oldukça tuzlu bir çözüm. Bu yüzden rakiplerin silahlarına mütemadiyen ihtiyaç duyacaksınız." Dark Sector burada biraz *Resident Evil* serisinden kopya çekmiş ama sanırım bunu görmezden geleceğim. Çok önemli bir detay değil kopyaladığı yer. Zaten sırf bu yüzden çocukcağızın hayatını kaydırırsam yazık olur.

ATMOSFER NEDİR? NE İŞE YARAR?

Aksiyon sorumdan tam not alamasa da Dark Sector biraz da kopyanın yardımıyla oldukça iyi iş çıkarmış. Benden tam not almak öyle kolay iş değil ama iyi bir puan verdim bakalım. Eğer kalan sorularıma da böyle iyi cevaplar verirse Dark Sector bu dersi bu kez geçecek gibi duruyor. Bir diğer önemli sorum "Atmosfer nedir, tanımlayınız"dı. Üzülerek söylemeliyim ki Dark Sector soruyu biraz yanlış anlamış ve dünyayı çevreleyen hava ve gaz katmanlarından bahsetmiş. Dark Sector tematik açıdan değişik bölümler içermesine rağmen hikâyenin Doğu Avrupa'da geçtiğini veya her an mutant saldırısı olan kanlı toprakların yaratması gereken stresi niyeyse atlamış. Hayden Tanner'ın mutasyonu yüzünden aşırı güçlenmiş olması da bence bu oyuna pek uygun düşmemiş. Soruma atmosferin kişiyi kaygılandıran, geren ve yeri geldiğinde de heyecanlandıran bir öğe olması gerektiğini belirterek cevap verseydi büyük ihtimalle daha memnun olurdum. Üzülerek de olsa Dark Sector'a bu sorudan kırık not vermek durumundayım.

Öte yandan, "grafikler" sorusuna oldukça iyi bir tanımla cevap veren öğrencim beni şaşırtmayı başardı. "Görseller ve mekân tasarımları oldukça detaylı. Modeller üzerinde çok çalıştık ama özellikle insanların taşıdığı yapaylık hissini üzerimizden pek atamadık. Yaratıklarsa zaten doğaları gereği eciş bücüş tipler, o kadar göze batmıyorlar. Bölüm tasarımları konveks ve konkav mimarinin bir arada kullanımıyla oluşturulmuş *(Öğrencim bu noktada kâğıdı dolu görünsün diye bir yerlerinden sallamış -AliSönmez)*. Hem kötü adamların hem de Hayden'ın, rakiplerin etrafından dolanabileceği sayısız alan var." Bu yanıtta eksikliğini hissettiğim ana element yıkılabilir siperler oldu. Tenno uygun bir nokta bulabilirse pozisyon değiştirmeye ihtiyaç duymadan ve hiç risk almadan bütün alanı temizleyebiliyor.

BOSS KİMDİR? TARİHTEKİ ÖNEMLİ BAŞARILARINI SIRALAYIN

Grafikten de ortalamanın üzerinde bir not aldı. Fena gitmiyor aslında ama vereceği tek yanlış cevap çakmasına yetecek. Dark Sector zamanında sevdiğim öğrencilerimden olduğu için bir de bonus soru sormaya karar verdim. Bölüm sonu canavarlarını tanımlaması gerektiğinde Dark Sector döktürmüş de döktürmüş. Açıkçası bir önceki sınavında bu soruyu nasıl yanıtladığı pek aklımda kalmamıştı ama bu kez gerçekten çok yaratıcı ve başarılıydı. "Bölüm sonu canavarları isimlerinin aksine bölümün ortalarında da çıkabilen yaratıklardır. Genelde hepsinin değişik taktikler gerektiren zayıflıkları bulunur. İyi bir bölüm sonu canavarı oyuncuyu zorladığı kadar düşündürmeli ve çevresindeki elementleri de kullanmasını gerektirmelidir." Aferin sana Dark Sector, tam puan!

Sınavı puanlandırmayı tamamlayıp notları topladığımda Dark Sector'un aldığı notun ilk sınavdakine oldukça yakın olduğunu görüyorum. Beklentilerimin aksine oldukça başarılı bir çevrim olmuş. Bunun dışında mevcut eksiklikler hâlâ duruyor. Büyük ihtimalle Dark Sector okuldan mezun olup da iş bulduğunda patronunun gözdelerinden biri olamayacak. Yine de işini yapıyor ve bu takdir edilmesi gereken bir nitelik.





1- Bölüm tasarımlarının göz kamaştırdığı nadir anlardan bir tanesi.

2- Mutasyona uğrayan kolumuz ileride bize bu canavarları peynir ekmek gibi doğramamızı sağlayacak güçler verecek.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Dark Sector PC'ye gelmese çatlardık demek isterdim ama büyük ihtimalle farkında bile olmazdık. Orijinal olarak 15 TL'ye satıldığını da belirtelim!

7.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Digital Extremes > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (15 TL) > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** 2.4GHz Pentium 4 işlemci, 1.5GB RAM, GeForce 6000 serisi ve üstü ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 GT / Radeon HD 3850 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.darksector.com



VELVET ASSASSIN

SEN KENDİNE İÇECEK BİR ŞEYLER AL, BEN DE DANTELLİ KAMUFLAJIMI GİYEYİM -BURAK AKMENEK

Eğer suikast düzenleyecekseniz herhalde en büyük silahlarınızdan biri de sabır olacaktır. Tek atımlık şansınız olduğundan en doğru zamanda harekete geçmeli ve en doğru anda vurmalısınız demektir. İşte eğer bu sabra sahipseniz Velvet Assassin tam size göre bir oyun diyebilirim.

ANILAAARR, ANILARRR

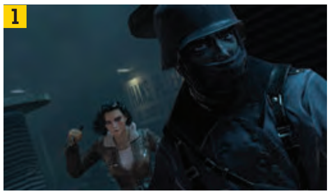
Oyunda Violette Summer adında bir suikastçıyı yönetiyoruz. Hasta yatağındaki bu kadın aslında son derece tehlikeli bir ajan. Tepesindeki düşmanlar onun son anlarını nasıl geçireceğine karar verdiği saniyelerde bu ajanın anılarını tek tek yaşamaya başlıyoruz. İkinci Dünya Savaşı sırasında görev alan bir İngiliz suikastçısının anıları fırında ekmek pişirmek olmayacağına göre sizin de tahmin ettiğiniz gibi bir sürü Nazi'yi farklı yollarla öldürmemiz gerekiyor. Bu iş için her zaman elimizin altında bulunacak olan silah bıçağımız. Bunun yanı sıra tabanca, tüfek benzeri silahları da daha önceden kurgulanan senaryoya göre düşmanlarımızdan alıp kullanabiliyoruz. Fakat maalesef kendi kafamıza göre, yerdeki düşmanın sapasağlam silahlarını alıp dilediğimiz zaman kullanabilme şansımız yok. Her şey son derece önceden planlanmış şekilde ve kaçınılmaz olarak tekdüze gidiyor. Eğer bir yerde saklanarak ilerlememiz isteniyorsa aksini tercih edemiyoruz ya da çarpışacaksak buna mecbur bırakılıyoruz. İşte bu zorunluluklar oldukça can sıkıyor. Zaten düşmanlarımız belli rutinleri takip eden ve her beş dakikada bir karşılaştığı arkadaşı ortadan kaybolduğunda dahi şüphelenmeden ıslık çalmaya devam eden tipler. Bu yüzden tüm oyun boyunca, rutinlerini ezberlediğimiz gerzek düşmanları tek tek yok etmekten başka bir şey yapmıyoruz.

CAMA BASMA SES OLUR

Bazı yerlerde cam kırıkları üzerinde yürümeniz gerekiyor ve çıkan sesten düşmanlarınız sizi duyabiliyor. Adamları üstünüze çekmek için ıslık çalmak gibi seçenekleriniz de var. Fakat tüm bu güzel ayrıntılar, arkamdan ışık vurup da bıçaklı gölgem duvara yansıdığında bile beni fark etmeyen ve bu yüzden ölmeyi iki kez hak eden Nazi saçmalığını kapatamıyor. Sizi fark eden düşmanlar bir süre ortalıkta deli danalar gibi koşuşturduktan sonra sıkılıp yerlerine geri dönüyor. Bu arada dilerseniz kendinize bir morfin basıp farklı bir moda geçerek düşmanınızı yok edebilirsiniz. Kendimize morfin bastığımızda birden dantel gecelikli bir kadına dönüşüyor ve belli bir süreliğine zamanı yavaşlatarak koşup rakiplerimize cepheden saldırabiliyoruz. Bir anının içerisinde yaşadığımızdan belki bu sahne kabul edilebilir ama bir yandan da "iç çamaşırıyla düşmana karşı koşan ve onu bıçaklayan suikastçı" fikri bana saçma geliyor.

Oyunda bazı eşyaları buldukça puan topluyoruz ve bu sayede seviye atlıyoruz. Seviye atladığımızda kazandığımız puanları yeteneklerimize dağıtabiliriz. Oyunda tabancayla ateş ederken ne kadar başarılı olduğumuzu hareket durumumuz belirliyor. Eğer duruyorsak mermilerimiz daha isabetli gidiyor. Ama siz yine de iki düşmana karşı tabancayla saldırmayı düşünmeyin.

Oyunun grafiklerinin ve ses efektlerinin tüm atmosferi oldukça başarılı bir şekilde desteklediğini belirtmeliyim. Gölgeler, camdan gelen ışık huzmesi, şafakta etrafı kaplayan kızıllık enfes manzaralar yaratıyor. Ayrıca silah sesleri ve konuşmalar da kulak kabartmaya değer. Fakat tüm bunlar Velvet Assassin'ın sıradanlığını kapatmaya yetmiyor. İnatla ve sabırla beklerim diyorsanız alın ama hareket seviyorsanız uzak durun derim.





1- Violette açık beyin ameliyatına başlamadan hemen önce.

2- Violette'in ismi aslında "Violent" olsa daha uygun olurmuş.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Karakter animasyonları gerçekçi
+ Grafikler ve sesler iyi bir atmosfer yaratıyor
+ Oyunun hikâyesi ve bölüm tasarımları keyifli
- Son derece tekdüze gidiyor
- Yapay zekâ seviyesi düşük
- Oyunda hiçbir esneklik yok
- Oyun içerisinde bulduğunuz eşyaları kullanamıyorsunuz

1- Yalnızca gölgelere değil çalılara da saklanabiliyorsunuz.

2- Nazi üniforması giyseniz dahi düşmanlara çok yaklaştığınızda fark ediliyorsunuz. Nasıl fark ettiklerini bilmiyorum. Herhalde bizim kadar ince belli bir Alman kadını olmamasındandır.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Başladığı gibi giden oyunları seven sabırlı biriyseniz atmosferi için oynayabilirsiniz. Yoksa uzak durun.

6.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Replay Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 3.0GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512 MB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.0GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon HD 4850 Ekran Kartı, 5GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.velvetassassin.com



AMERİKA'YI YENİDEN KEŞFETMEYE NE GEREK VARDI? - VOLKAN TURAN

Bazı film fragmanları vardır, "harika bir film olacak, deli gibi beklemeye başlıyorum derhal" dedirtir. O film vizyona girer, o bekleyen kişi dişlerini sıkarak filmi izler ve hayal kırıklığıyla salondan ayrılır. Biz bunlara "Fragman güzeli filmler" deriz. En azından ben öyle diyorum. Bunun benzeri oyunlarda da yaşanmıyor değil. Damnation çıkmadan izlediğimiz kadarıyla oyun çok "cool" idi. Değişikti. Artistikti. Akıcıydı. Aksiyon doluydu. Ama her şey "Install" tuşuna basmamla bitti. Damnation "fragman güzeli bir oyundu". 1861'de başlayan Amerikan İç Savaşı'na alternatif bir bakış atıyor Damnation. Steampunk bir havada geçen oyunda biz asiler tarafındayız. Kötü taraf da Prescott. İşi fanteziye vuran kısmı da makinelere karşı bir savaşın söz konusu olması. Prescott'un yönetiminde, neredeyse yarı insan, yarı robot düşmanlar, devasa araçlar, geniş endüstriyel alanlar var. Konu ilginç gerçekten ama karakterler oldukça yavan. Genelde birkaç yandaşımızla beraber yol alıyoruz ama bunların hikayelerine oyun satır aralarında yer veriyor. Oyun ilerledikçe de "keşke sadece konu yavan olsa" demekten kendimizi alamıyoruz.

HAMILTON CROFT GELİYOR, AÇILIN!

Üçüncü şahıs açısından karakterimizi yönettiğimiz Damnation, bizleri akrobatik hareketleriyle ve soluksuz aksiyonuyla etkileyecekti, sözde. Akrobatik hareketler var mı? Var. İçine Van Halsing kaçmış karakterimiz Hamilton Rourke, zıplayabiliyor, yanlara takla atabiliyor, duvardan duvara sıçrayabiliyor, iplerden kayabiliyor, ufak çıkıntılara tutunup tırmanabiliyor. Oyun içinde de çatışma olmadığı zaman, gitmeniz gereken yere gitmek için bu hareketlerin hepsini art arda kullanmak zorunda kalabiliyorsunuz. Bir bakmışsınız yerden yüzlerce metre yukarıya tırmanmışsınız ama bu kadar! Evet, bu numaraların birkaç saat sonra oyunda hiçbir etkileyici yanı kalmıyor çünkü Tomb Raider'daki gibi bunlar oyunun bir parçası olarak hesaplanmamış. Gidilecek tek doğru nokta, birden fazla yan yol çizilmiş. Birinde üç kere daha az zıpladınız diye maalesef oyun daha eğlenceli olmuyor.
Damnation'ın aksiyon tarafıysa tam anlamıyla kuru sıkı. Bu kadar "aksiyonsuz" aksiyon oyunu ne zaman oynadım, hatırlamıyorum bile. Bir mekân, biraz eli silahlı adam, temizlik, biraz yolculuk, bir mekan, biraz eli silahlı adam, temizlik… Bu kısır döngüden daha kötü bir şey varsa da, o da o eli silahlı adamların yapay zekâsız olması! Diyelim ki uzaktan düşmana tek tek atış yapıyorsunuz. Tüm kurşunlar yerini bulsa da, düşman kımıldamıyor; çünkü sizi henüz görmedi! Eğer gözükürseniz, çömelip size ateş etmeye başlıyor. Bir saklanayım, bir tırmanayım yok. Zaten ölmek üzere olsanız bile birkaç saniye kenara çekilseniz enerjiniz düzeliyor, God modda gibi oyunu oynuyorsunuz haliyle. E madem düşman kaçmıyor, saklanmıyor, bu şehirler niye iplerle, tırmanılacak öğelerle donatıldı? Oranın sakinleri nasıl yaşıyor o göğe yükselen yapılarda çok merak ettim doğrusu!

LANET OLSUN İÇİMDEKİ OYUN SEVGİSİNE

Bazı bölümler arasında ilginç motorlu araçlar kullanabiliyorsunuz. Oyun bu bölümlerde hızlanıp biraz güzelleşse de, ömrü kısa sürüyor. Çünkü oyunda zaten üstün durumdayken araçsız düşmanlar arasına aracınızla dalmak, bir yere kadar eğlenceli. O kadar ki, kapalı bir alanda özel gücünüzü kullanıp (Z) o bölümde, nerede, kaç tane düşman var, ekranda gözüküyor. Bu *bir adım önde olma* olayının ayarı biraz kaçmış anlayacağınız. Oyunun çok oyunculu modları da çok eğlenceli değil. İyi nişan alabilenden öte, iyi taklalar atıp kaçabilen başarılı oluyor. Zaten oyun daha çok multi için yaratılmış bir *mod* gibi. İşin komik tarafı, oyuna dışarıdan da mod yapabiliyor oluşunuz. Artık oyun ne kadar beğenilir de ne kadar mod yapanı çıkar bilinmez ama Damnation, türü zenginleştireyim derken bir hayli tökezlemiş. Bu bilinçle oyuna başlayacaksanız, ne alaka Amerika.



HANIM SOFRAYA TABAĞI KOY BU AKŞAM İŞTEN ERKEN ÇIKTIIIIIIIM!

Ne İyi? Ne Kötü?

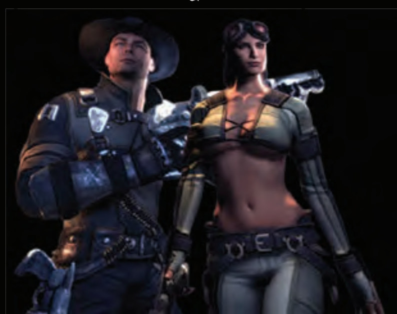
- \+ Karakterlerin tasarımları
- \+ İlginç konusu
- \- Yapay zeka
- \- Akıcı olmayan bölümleri
- \- Heyecanlandırmaması
- \- Bug'lı olması

1- Oyundaki yapımlar, steampunk çerçevesine tam anlamıyla uyuyor.

2- Silah? Var! Avrat? Var! At? Motor var onun yerine de... Bir tek, oyun yok, oyun.







SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tam bir hayal kırıklığı. Ne aksiyonu aksiyon, ne macerası macera. Kuru kuruya harcayacağınız saatleriniz olduğunu sanmıyoruz.

5.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon/TPS > **Yapım:** Blue Omega > **Dağıtım:** Aral İthalat > **Yaş sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** 2.8GhZ işlemci, 1 GB RAM, GeForce 7600/RadeonX1300, 10GB HDD
> **Önerilen Sistem:** Çift çekirdekli 2.66 GhZ işlemci, GeForce 8800GTX/Radeon 3800 > **Web Sitesi:** http://damnation.blueomega.com/



HEP BÖYLE BİR EVCİL HAYVANIM OLSUN İSTEMİŞTİM... FEKAT! -VOLKAN TURAN

İçine kapanık, gezmeyi sevmeyen, kapının önünde kum eşeleyen bir çocuktum ben. Mahallenin diğer çocuklarını izler, özenirdim. Onların rahatlıklarına anlam veremezdim. Hele bir tanesi vardı ki pek havalıydı. Havalı olmasının nedeni de yanında gezdirdiği *Kontes* adındaki köpekti. "Kontes, ahaa ahaa aaaağğhhaa" diye sinir olduğu çocukların üzerine "salardı" köpeğini. Köpek de zaten Tazmanya Canavarı gibi bir şeydi, kovaldı Hobbit kadar çocukları (nasıl da soyutladım kendimi olaydan). The Maw'ı ilk oynamaya başladığımda aklıma işte o çocuk ve köpeği geldi.

Adımız **Frank**. Bir kazadan kurtuluyor ve **Maw**'la tanışıyoruz. Maw tek gözlü, bacaksız, hatta elsiz, yürüyen, jöle gibi bir canlı. Dobermanlarınki gibi koca koca dişleri var ve ısırabildiği her şeyi yemeyi çok seviyor (aynı ben). İşte o tanışma sonrası Maw'ın yeni sahibi oluyoruz. Yani tasması elimizde ve istediğimiz zaman "ipini" çözebiliyoruz.

The Maw aslında bir bulmaca oyunu ama adventure ve platform öğeleriyle süslenmişinden. *Psychonauts, Spyro The Dragon, Crash* hatta *A Bug's Life*'tan esinlenerek tasarlanmış ama kendi üslubunu bulabilmiş. Karınca suratlı karakterimiz Frank'in çok fazla yeteneği yok, Brute Force'un tuzaklarından kurtulmak ve oyunda ilerlemek için Maw'ı kullanıyor. Maw'sa kendisinden küçük canlıları yedikçe büyüyebiliyor.

ISIRMASANA

Bu "yeme" özelliği pisi isimli köpüşümüze bazı özel yetenekler kazandırmıyor da değil. Örneğin ateşten yapılmış bir canlı yediği zaman, alev DNA'ları Maw'ınıza geçiyor ve yanar dönerli bir hale geliyorsunuz. Ağaçları, dev bitkileri yakabiliyor, yolunuza şuursuzca devam ediyorsunuz. Benzer şekilde minik kanatları olan toprak solucanlarını sersemletip mideye indirince de havada bir süre süzülerek ilerleyebiliyor, normalde ulaşamayacağınız yerlere erişebiliyorsunuz. Frank'in kolundaki elektronik alet hem Maw'ı kendisine bağlıyor hem de çevreyle etkileşime girmesini sağlıyor. Yolunuzda bir barikat varsa, onu bu cihazla kenara çekebiliyorsunuz. Yerden fırlayan elektrik böceklerini yakalayıp kafalarını yere vurduktan sonra, döndürüp uzaklara atabiliyorsunuz *(Kapının önünde kum eşeleyen o çocuğu geri istiyoruz biz Volkan, bu ne -Serp.)*.

İşin güzel tarafı bu basit hareketleri yapabiliyor oluşunuz değil. İçinde bulunduğunuz arenanın (bulmacanın) hangi kısımlarını önce ve nasıl çözeceğinizi bulmak oyunu keyifli kılıyor. Örneğin bir bölümde önünüzde sadece bir elektrik topu var, gitmeniz gereken yerdeyse iki Maw-savar görünüyor ve ipucunuz yok. Dikkatli bakınca elektrik topuna yakın bir yerde alevli kaplanımızı görüyorsunuz. Eletrikli topu atıp onu aşağı düşürmelisiniz. Sonra Maw'ı çağırıp alevli canlımızı soğutmalı ve bir güzel mideye indirmesini sağlamalısınız. Bu yemekten sonra Maw artık alev püskürtebileceği için dev bitkilerin olduğu yoldan giderek gizli bir öğe bulmalı, oradan da Maw-savar silahının karşısındaki dev filin kilitlerini ısıtarak serbest kalmasını sağlamalısınız. Fil size yolu açacak ve Maw da zihin oyunuyla bölümü tamamlatacak. Tabii ki her bölüm bu kadar basit olmayabiliyor ama çoğunda mantık aynı. İşin kötü tarafı bir sonraki bölümde ne yapmanız gerektiğini genelde hissediyor oluşunuz.

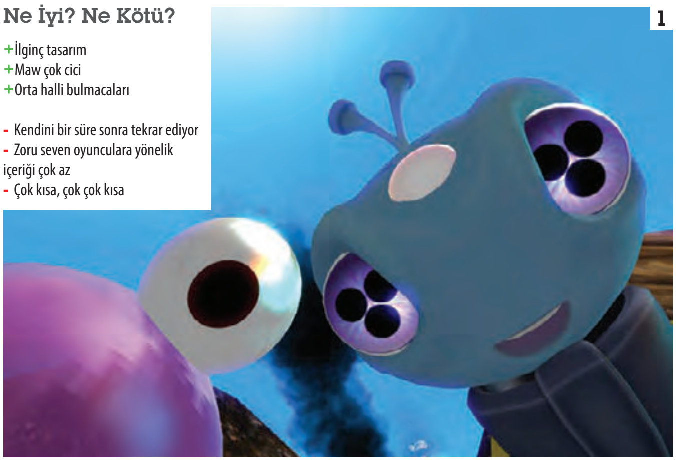
Maw ne kadar sert gözükse de aslında çok çocuk ruhlu, Frank de çocuk gibi göründüğü halde çok soğuk, *"Maw. Maaaw. MaaAAAaaWWW!!"* diye bağırmaktan başka hünerini göremiyoruz. Bu da biz oyunculara "bitse de kalksak" dedirtiyor. Vasat grafik ve seslerin ardında da geriye samimice yaratılmış ilginç bir karakter Maw, onun suskun arkadaşı Frank ve aşılması gereken bulmacalar kalıyor... *"Param az, zamanım az, o zaman azcık eğleneyim"* diyen oyuncuları buraya, geri kalanları Plants and Zombies'e alalım en güzeli.


Maw sizden büyük olabilir ama Maw'dan da büyükleri var!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ İlginç tasarım
+ Maw çok cici
+ Orta halli bulmacaları

- Kendini bir süre sonra tekrar ediyor
- Zoru seven oyunculara yönelik içeriği çok az
- Çok kısa, çok çok kısa





1- "Merhaba TekGöz. Ben senin yeni sahibinim! Ye beni!"

2- "Atıl Maw!"

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bağımsız bir şirketten çıkmış, yarıştığı yarışmalardan ödüllerle dönmeyi bilmiş bir oyun The Maw. Çerez niyetine.

7.3

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Macera-Bulmaca > **Yapım:** Twisted Pixel Games > **Dağıtım:** Steam ($12) - XBLA > **Yaş Sınırı:** 10+ > **Minimum Sistem:** Athlon64 2.2GHz veya P4 2GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 7600/ATI 2400 ekran kartı, 300MB sabit disk > **Önerilen Sistem:** Core2Duo 2.2GHz işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800GT/ATI 3870 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.whatisthemaw.com



ORMANDA İKİ YOL ÇIKTI KARŞIMA… AMA BEN AĞAÇLARIN ARASINA DALDIM -SERPİL ULUTÜRK

Kırmızı-siyah bir oda, tuhaf bir müzik, birbirinden sorunlu görünen altı karakter… The Path, bunlardan ibaret gibi görünen ve eğer tersten okumayı denemezseniz mutlu sona çok çabuk ulaştığınız ve o noktada kaybettiğinizi fark ettiğiniz bir masal. Sizden tek istenen, odadaki altı kız kardeşten birini seçerek ormanın öbür ucunda yaşayan büyükanneye bir sepet dolusu yiyecek götürmeniz. Pek çok Flash oyununda yapmanız gerekenden daha azıyla, parmağınızı sadece yön tuşuna basılı tutarak ormanın ucuna kadar uzanan o patikayı yürüyebilir, sepeti büyükanneye verebilir ve ömrünüzün en tatsız "bu ne be" lafını edebilirsiniz. Ya da…

Ya da size söyleneni yapmazsınız. Çünkü çekici olan bunun tam tersi. Yani sonunun kötü biteceğini az çok tahmin edebildiğiniz bir yolculuğu tercih etmek ve kaybetmek. Ya şimdi okurken "yine lafı dolandırıyor, hiçbir şey anlatmıyor" diye düşünüyor bazılarınız, biliyorum ama inanın benle bir ilgisi yok, oyun böyle. Size vaat ettiği tek şey, kaybetmenin tatmini. Ve ilginç şekilde bu hiç de fena bir vaat değil.

YOL KANATIR

Madem daha ikinci paragrafta yoldan çıktık, ormandaki çalıların arasında gezinmeye başlayalım. Ayaklarımız kanasın, yönümüzü kaybedelim, birden bir yol arkadaşı görünsün ağaçların arasında, peşine düşelim, ürpererek elini tutalım. Masal sisleriyle kaplı bu ormanın en tuhaf şeyi bu sessiz arkadaş da olmasın üstelik… Onunla oyunlar oynayalım, çevremizde dans edişini izleyelim. Sonra, yolun bir kısmını ve içimizden geçenlerin çok az bir kısmını paylaşabildiğimiz bu küçük kızla sarılıp vedalaşalım. Yine tek başımıza yürümeye koyulalım, nereye gittiğimizi, neyle karşılaşacağımızı bilmeden…

Önümüze küçük yonca yaprakları çıksın, toplayalım. Ormanın en güzel çiçekleri çünkü onlar. Sonra bozuk, terk edilmiş bir araba görelim, kırık bir ayna, bir mendil, eski bir fotoğraf, ormanda unutulmuş ya da bizim bulmamız için bırakılmış nesneler… Hepsini toplayalım. Çünkü bir yolda yürümek, yolun hediyelerini kabul etmeyi gerektirir. Görmeden, dokunmadan geçmek saygısızlık olur, yoldan kovulabilirsiniz. Ve yol tarafından terk edilmek bir yolcunun başına gelebilecek en büyük felakettir.

KÖTÜ KURDUN PEŞİNDE

Kırmızı Başlıklı Kız'ın hikâyesi kötü kurt olmadan neye benzerdi acaba? Hatırlanabilir miydi, yazılmaya değer olur muydu? Sonunda onun karnını yarmasalar, bu masal neyin içinden çıkacaktı? Böyle bakınca The Path'in yaptığı şey biraz da kurdun itibarını iade etmek. Öykünün yazılabilmesi için ona ne kadar ihtiyacımız olduğunu fark ediyoruz oyunu oynarken. Ormanda gezinirken bir yandan da gizliden gizliye onu arıyoruz, çünkü büyükanneye ulaştırdığımız bir sepet dolusu yiyeceğin bizi bir masal kahramanı yapmayacağını biliyoruz.

Bu oyunun analizini çok çeşitli şekillerde yapabilir, her birinde de haklılığınızı kanıtlayacak ayrıntıları hiç zorlanmadan bulabilirsiniz. Güzel olan da bu zaten. Eğer altı karakterle de yolu yürürseniz demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Her birinin yol boyunca karşılaştıkları şeylere verdiği tepkilerin, girebildikleri ve giremedikleri alanların değişmesi, hatta karşılaştıkları kurt imgesinin bile farklı suretlerde olması The Path'in en açık mesajı bence: Siz nasıl algılıyorsanız bu oyun onu anlatıyor. Ve bana sorarsanız bu noktada yapabileceğiniz en büyük hata, The Path'i sadece bir oyun olarak algılamak olacaktır.





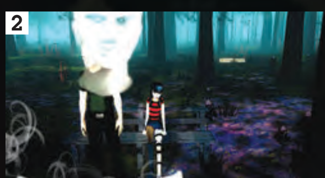
1- Her biri kendi yaşının Kırmızı Başlıklı Kız'ı olan altı karakterimiz var The Path'te.

2- Yolun sonunda, büyükannenin evi ve orada da hesaplaşılacak bir geçmiş bekliyor.



Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Cesur yapımcıları seviyoruz
- \+ Ve onların tarz sahibi işlerini de…
- \- Çok kısa ve çok sessiz
- \- Hikâyedeki kontrolümüz daha fazla olabilirdi
- \- O kontroller de daha iyi çalışabilirdi



1- Bir yabancıyla ateş başında oturmak… Yaşamadan sonunu bilebiliriz miyiz?

2- Bu ormanın özelliği her yolcusuna ayrı bir macera hazırlaması.

> **Tür:** Macera > **Yapım:** A Tale of Tales > **Dağıtım:** Steam (9,90$) > **Yaş Sınırı:** 15+ > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 2GB RAM, 256MB ekran kartı, 500MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz işlemci, 2GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web Sitesi:** thepath-game.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bütün bu yıldızlar, bu notlar formalite. The Path bildiğiniz anlamda bir oyun değil, küçük ve özgün bir hikâye.

7.6

PC PS2 PS3 Wii 360



IN ANIMO EST ROMAM VADERE - FURKAN FARUK AKINCI

Tüm yollar kendisine çıktığı için yıkılan Roma, geçmişin puslu ormanlarından gelip günümüzün 'yaratıcılık' vidası sıkışmış oyun firmalarının 'tüm çıkış yolları' oluyor durmadan. Bu kötü bir şey değil tabii… Ancak tüm medeniyetin sırtını yasladığı, geçmişimizin neredeyse yarısından fazlasını oluşturan bu görkemli imparatorluğu, sanal dünyada kaç şehir inşa ederek soluyabilirsiniz ki? Neyse… Asıl adı *Imperium Romanum 2* olan ve mahkeme kararıyla adını, anlattığı çağın büyüklüğüne istinaden Grand Ages olarak değiştiren oyunumuz, ilki gibi bir şehir kurma oyunu. Arka planda Roma İmparatorluğu'nun en heyecanlı dönemini konu alan Grand Ages, ele aldığı konuyu 'şehir kurdurarak' anlattığı için çok da heyecan verici olamıyor.

HABEO IRAM

Roma'nın büyük bir imparatorluk olmasının sebebi azınlıkları içişlerinde serbest bırakması, dışişlerinde kendine bağımlı kılmasıydı. Ve Roma toplumunu oluşturan üç katman vardı: Pleb, Equites ve Patricii. Bu üç sınıf da oyunda bulunuyor. Başarılı bir kent yaşamı inşa etmek istiyorsanız, toplumunuzun çatısını bu üç ayrık sınıf oluşturacak. Pleb halkın en alt tabakasını oluşturuyor. Sadece ekmek ve suyu düzenli dağıtsanız bile onları memnun edebiliyorsunuz. İnsanların dahil oldukları ekonomik sınıf yükseldikçe, onları memnun etmek de zorlaşıyor. Orta direğin antik dünyadaki karşılığı olan Equites'leri mutlu etmek istiyorsanız da taverna açmanızı önerebilirim mesela. Onları mümkün olduğunca mutlu etmeye bakın, zira ordunuzun belkemiğini orta sınıf oluşturacak. Patricii (-ler demiyorum sözcük zaten çoğul) ise créme de la créme olarak sütün üzerinde soğuk havayı yiyince kuruyan kaymak tabakayı ifade ediyor. Onları da zeytinyağı ve ipek kumaşla memnun edebilirsiniz. Zeytinyağı ve ipek olmazsa yaşayamıyorlar… O derece…

NECESSE EST MIHI IMMOLARE HIC

Cumhuriyetin altın çağını yaşadığı bir dönemi konu alan oyun, o dönemi çok da iyi yansıtamıyor. Açıkçası Grand Ages'in sırtını yaslayabileceği tek geçer yol da bu dönemi iyi yansıtmak olabilirdi. Nitekim oyun yapısının öncülünden hiçbir farkı yok. Hatta daha önce şehir kurmak üzerine herhangi bir oyun oynadıysanız, Grand Ages'in eğitim bölümünü direkt atlayabilirsiniz. Oyun sizi kesinlikle mikro yönetimle boğuşturmıyor. Ayrıntıda boğulmayı beklerken, sığ sularda çimiyorsunuz. Siz sadece binayı dikiyorsunuz, gerisi kendiliğinden geliyor. Daha ilk görevden tüm bina seçenekleri açık durumda. Teorik olarak ilk görevde oyunun tüm dinamiklerini deneme şansınız var. Bu da ödül ve ceza sisteminin, tamamen olmasa da kısmen çuvalladığı anlamına geliyor. Peki, 'şehir kurma' kısmında çuvallayan bir şehir kurma oyunundan nasıl keyif alabiliriz?

EXPECTO TEMPUM

Julii, Flavii, Aemilii, Lucii, Valerii… Sulla'nın devrilmesinden sonraki dönemde en etkili olan beş hanedandan birini seçerek oynayabiliyorsunuz. Grand Ages'in belki de tek güzel yanı bu. Ailelerin her birinin belli özellikleri var ve bu özellikler oynanışı direkt olarak etkiliyor. Senaryonun sizi kendine bağladığı dakikalar ise zaten yüzlerce sene önce yazılmış olan tarihi olayların anlatıldığı bölümlerin içinde. Hanedanların imparatorluğun gidişatına nasıl etki ettikleri son derece başarılı bir şekilde anlatılmış ve tarih zinciri doğru kurgulanmış. Harcın içindeki tek güzel ve değişik malzeme de bu…

Klasik döneme ve şehir planlama oyunlarına özel bir ilginiz varsa deneyebilirsiniz. Bence Edward Gibbon okumak daha anlamlı.





1- Seçtiğiniz hanedan içinden bir karakter yaratabiliyorsunuz. İşin içine birazcık da rol yapmayı katabiliyorsunuz.

2- Liman şehirleri her zaman olduğu gibi ticaret konusunda daha şanslılar.



Roma ihtişamı! *(Otur Faruk, sıfır verdim sana bu resimaltından! - Sinan)*

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Tarihi olaylara sadık kalınması
+ Hanedanlar başarıyla aktarılmış
- Sıkıcı, basit ve arkaik oynanış
- Özensiz grafikler
- Öncülünün neredeyse aynısı

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

İsmine aldanmayın. Vasatın altında ve basit bir şehir planlama oyunu. Tarihi gerçekleri konu alıyor olması biraz ilgi toplayabilir.

5.2

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Kalypso > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (Steam: 39,90$) > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Minimum Sistem:** 2GHz P4 ya da Athlon işlemci, 1GB RAM, GeForce 6600 ya da ATI 9600 ekran kartı, 1,5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 7600 ekran kart > **Web Sitesi:** www.grandages.com



HINTERLAND

VE KRAL GİT YAP DEDİ -BURAK AKMENEK

Yıllardır hep savunduğum bir kural vardır. Oyunlarda önemli olan grafik ses vs değil oynanabilirlik ve bağımlılık yaratabilmektir. Bunun için giderek zorlaşan, birbirine yakın hedefler koymanız ve bunlara en kolay yoldan ulaşabileceğiniz bir arayüz yapmanız yeterlidir. Sonra sabahlara kadar oynarsınız ve zamanın nasıl geçtiğini de anlamazsınız. İşte Tilted Mill Ent. böyle bir şey yapmış. Bir de bunun içine şehircilik ve aksiyon RYO eklemiş, olmuş size Hinterland.

GİTTTTTT GİTTTTTTT!

Oyunda öyle konu falan yok. Tacı kafasında eğrilmiş bir kral var. Sana “krallığımın insan görmemiş bir köşesi var. Git oraya bir kasaba kur. Arada sırada senden isteklerim olacak. Onları da yerine getir ulan“ diyor. Tabii oraya gitmeden önce bize sunulan birçok farklı sınıftan birini seçiyorsunuz. Kiminin ün, kiminin para, kiminin dövüş yetenekleri ön planda. Ben Knight olarak oynadım çünkü oyunda bol bol dövüşüyorsunuz ve bir yerden sonra zaten para da akıyor. Şimdi gelelim yapacaklarınıza: Sizin bir ana binanız var. Şehrinize çeşitli yeteneklere sahip karakterler geliyor. Siz de onların arasından ihtiyacınız olanlara parayı verip şehre yerleşmelerini sağlıyorsunuz. Sonra bunların en fazla 3 tanesini yanınıza alıp hooop etraftaki goblin, gnoll, haydut gibi düşmanlara dalıyorsunuz. Tabii şehrinizdeki adamları yanınıza alınca köyde yaptıkları üretim işlerini yapamıyorlar. Daldığınız düşmanlar çeşitli kaynakları ellerinde bulunduruyorlar. Onları bölgeden temizleyince kaynaklar da size akıyor. Köye bina dikip üretim yapmak için para, parayı kazanmak için düşman kesmek ve düşman kesmek için de adam ve silah vs. gerekiyor. Böylece macera başlıyor.

ÖNCE SAVAŞ

Region menüsünden etrafınızdaki kaynakların ve üzerindeki noktaların çokluğuna göre bu kaynakları koruyan düşmanların zorluklarını görebiliyorsunuz. Siz ve adamlarınız savaştıkça seviye atlıyorsunuz. Bu hem savaşı hem de üretimi etkiliyor. Tek yapmanız gereken bir düşman seçip üzerine tıklamak. Savaş otomatik olarak gidiyor. Arada iksir içebiliyorsunuz. O bölgedeki düşman sayısı aşağıda yazıyor ve hepsini kesince bölge size geçiyor. Düşmanlarınızın savunma ve saldırı güçlerini de görebilirsiniz. Topladığınız ganimetleri köydeki adamlarınıza dağıtmak ve köye bina dikmek için köyün sınırları içerisinde olmalısınız. Ayrıca köyünüzü ziyarete gelenleri de işinize yaramıyorsa gönderip yerine yenilerinin gelmesini sağlayabilirsiniz. Oyunda düşman öldürdükçe ve kralın görevlerini yerine getirdikçe ün kazanıyorsunuz. Bazı karakterleri köyünüze alabilmek için ün de gerekli. Ayrıca onları gene para verip binalarını yükselterek kendi sınıflarında daha üst seviyeye de taşıyabilirsiniz.

SONRA ÜRET

Karakterlere yeni silahlar vb. şeyler için araştırma yaptırabiliyorsunuz. Ayrıca bir tüccar alarak düşen ve üretilen eşyaları, haritanın dilediğiniz yerinde silahı alıp boşluğa bırakarak satabilirsiniz. Kasabanıza zaman zaman düşman kalelerinden saldırılar oluyor. Bunları bizzat karşılayabilir ya da kasabadakilerin kendilerini savunmalarını sağlayabilirsiniz. Kolay modda kimse ölmediği için bunu yapmanızı tavsiye ederim. Fakat zor modlarda hem siz hem de yanınızdakiler ölebiliyor. Bu sayede oyunu kaybedebilir ya da çok zor durumlara düşebilirsiniz. İlk önce yemek üretimini dengelemelisiniz. Sonra olay yalnızca altın üretimi ve hangi binayı nereye dikseme karar vermeye kalıyor. Oyunda mikro yönetim yok. Birçok şey otomatik ve siz karışamıyorsunuz. Ayrıca tüm oyun özenle hazırlanmış haritalar yerine rastgele üretilen ve birbirinin aynı, kare bir düzlemde kendini tekrar ediyor. Bölüm bitince bir puan alıyorsunuz ve en baştan bir karakter yaratıp zorluk ve uzunluk ayarlarını yaparak başka bir oyuna başlıyorsunuz. Bu oyuna özenli haritalar yapılsa eminim ki bağımlılık yapan bir iş olacaktır.





1- Kasabaya baskın olduğu anda savunmak için geri koşun.

2- Bunları öldürünce ampul gibi yanmaya başladılar. Sanırım üstümüzdeki altınları almayı unutma diyorlar.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Farklı türleri birbirine çok iyi bağlamış
+ Karakterleri daha da öne çıkartmış
- Konu çok sığ
- Görevler ve oynanış kendini tekrar ediyor
- Arayüz biraz hantal
- Bazı yerlerde mikro yönetim olmadığında müdahale edilemiyor

1- Boyun büyük ama birazdan eşitleyeceğim merak etme.

2- Barto fazla dayak yiyince kasabaya topukladı.



> **Tür:** Strateji > **Yapım:** Tilted Mill Ent. > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512MB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 240 MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7900/ATI Radeon HD 3870 Ekran Kartı,240GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.tiltedmill.com

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Çok iyi bir fikri üzerinde daha fazla çalışarak harika bir oyun yapacakken tembellikten buraya kadar yapmışlar.

7.0

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



Zeno Clash

BAKTIKÇA BULANIKLAŞAN BİR DÜNYADAYIM – BERKANT JEFF AKARCAN

Saatlerdir düşünüyorum (… Of çok karışık her şey, o parantezi niye açtığımı bile bilmiyorum, hatırlamıyorum. Ve niye kapatmadığımı da. Bir süre daha böyle devam edeceğim sanırım, bir amaca hizmet etmeyen parantezimi kapatmayacağım.

Dediğim gibi, çok karışık her şey. Zeno Clash de karışık, belki de kafamı bulandıran şey bu karmaşık örgüyü anlatma derdi. Biraz Ivan Maximov'um, biraz Chet Zar'ım, biraz Dali'yim. Bazen Memento'dan fırlıyorum, bazen Pan'ın Labirenti'nden el sallıyorum.

Şimdi aslında bu benzerliklerin ve aidiyetin konusu ben değilim, Zeno Clash'in ta kendisi. Oynamadan önce ismine, ekran görüntülerine baktığımda "sıradan bir oyun daha" diye hesabını kesmiştim. Fakat oyunu oynamaya başladığım ilk dakikalardan itibaren yanıldığımı hissetmeye başladım, oyun açıldıkça ve ilerledikçe de gözümdeki yeri gitgide yükseldi. Saatler sonra, elimi klavyeden çektiğimde tekrar düşündüm: Bağımsız yapımların ne denli başarılı olabileceğinin en son kanıtı kesinlikle Zeno Clash'in kendisi ve yüzümde yarattığı çarpık gülümsemedir. Parantez artık kapanabilir.)

Öncelikle oyunun kurgusundan oldukça etkilendiğimi söyleyebilirim. Karakterleri, Zenozoik dünyası, o dünyada yaşayan diğer canlıları [ve yaşayan diğer cansızları] birçok büyük bütçeli oyunun sahip olamadığı derecede bir gerçeküstü özgünlüğe sahip. Kaç oyunda nargilenin marpucunun bir yılan olduğunu görebilirsiniz [nargilenin geri kalanından bahsetmiyorum bile]? Belki *Psychonauts*'ta, belki *Oddworld*'de. İşte bunlar gibi uçuk bir tasarımı var ZC evreninin. Oyun boyunca fil adamlar, hermafrodit tanrılar, yerden yükselip size savaş açan heykelimsiler ve dünyanın en şirin dinozorları… Ve bunların hepsiyle tekme tokat kavga ediyoruz. Hem de birinci şahıs bakış açısından.

Zeno Clash, ekran görüntülerinden de görebileceğiniz gibi bir FPS. Ancak genel FPS mantığının aksine, silahlar bu oyunun ana etmeni değil. Çıplak ellerimiz, takunyalı ayaklarımızla düşmanlarımızı alt ediyoruz. Bir boksör gibi hızlı kombolar çıkartabiliyoruz, çevik hareketlerle kaçabiliyoruz ve inanın bu hareketleri yapmak hiç de elleri birbirine düğümleyen cinsten değil. Zaten oyunun en güzel ve ağır basan yanı dövüş anları. Karşınızdakinin ağzına ağzına vururken havayı dövüyor gibi hissetmiyorsunuz. Oyunun Şilili bağımsız yapımcısı ACE Team muhteşem bir tokluk hissiyatı vermeyi başarmış.

Sadece yumruklarımızla dövmüyoruz bu garip adamları. Oyun boyunca punk/fantastik bir evrenden fırlamış birçok silah kullanıyoruz. Sapan olabilir, uzun menzilli ateşli silahlar olabilir, belki de bir bambu dalı olabilir elimizdeki. Oyunun ilk tutukluğu da bu silahları kullanırken ortaya çıkıyor. Özellikle sopayla oynarken büyük sıkıntılar yaşayacaksınız. Zira o hızlı tempodan eser kalmıyor, bir anda ağırlaşıyor oyun. Bu da yetmezmiş gibi bir türlü vuruş menzilinizi ayarlayamıyorsunuz, bazen boşa savuruyorsunuz elinizdekini, bazen de düşmanın dibine girerek kaptırıyorsunuz. İsterseniz elbette sadece yumruklarınızı da kullanabilirsiniz ama dev yaratıkların karşısında bu cümle çok zavallı kalıyor, sopayı mutlaka kullanmanız gerekiyor. Neyse ki devlerle çok sık karşılaşmıyoruz.

İlerlemeli yanını ve hikâyesini bir kenara bırakırsak, evet bu bir *First Person Dövüş Oyunu*. Her kavgadan önce önümüze tıpkı *Street Fighter* oynuyormuşuz gibi bir *versus* ekranı çıkıyor, arenaya girmiş gibi hissediyoruz kendimizi. Öte yandan Zeno Clash'in tek garipliği taş devrindeymişsiniz hissiyatı ve çılgın tasarımı değil, hikâye anlatımında da başka bir gerçekliğin içinde olduğunuzu hissediyorsunuz. İlk başta "n'oluyor lan, hikâye falan yok" diyebilirsiniz ancak emin olun flashback'leri oynadıkça her şeyi anlamaya başlayacaksınız. Ana karakterimiz Ghat burada hem bir anlatıcı, hem de aktör rolünde ama daha fazlasını size söylemem. Bu harika hikâyenin sunumundaki tek sorun seslendirmelerin rezil oluşu ama bu bütçeyle daha iyisini beklemek haksızlık olurdu. Son sözüm mü? Steam'e gidip Zeno Clash'i satın alın, mutlaka… ɯnıoʎüɯüʇüq ıqıɹǝlʇɐɐS.



1- Yumruklarınız sayesinde tuhaf görünümlü düşmanlarınızın anatomisini yakından tanıma şansı buluyorsunuz.



2- Bazı hikâyeler tersten yazılır, ZC'deki gibi.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Zenozoik dünyasının müthiş tasarımı
+ Tok dövüş hissiyatı
+ Masalsı grafikler
+ Hikâye anlatım tarzı
+ Oyunların parayla değil hayal gücüyle yapıldığının kanıtı
- Seslendirme yetersiz
- Silahlarla dövüşmek uyuz ediyor
- Beş saatlik oyun süresi
- Durduk yerde gereksiz derecede zorlaşabiliyor



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tasarım ve oynanıştaki yaratıcılık, ardındaki hayal gücü ve kurgusuyla son birkaç ayın en iyi oyunlarından birisi, oynayın oynatın.

8.4

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** ACE Team > **Dağıtım:** Steam ($19.99) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 3.0 Ghz işlemci, 512 MB ekran kartı, 1 GB bellek > **Önerilen Sistem:** Çift çekirdekli 2.6 Ghz işlemci, 1 GB ekran kartı, 1 GB bellek > **Web Sitesi:** www.zenoclash.com



HELLDORADO

DESPERADOS'UN DEVAMI BURADA! -BURAK AKMENEK

Commandos'tan önce de paralı askerleri konu alan veya birden çok karakteri koordineli yönetebildiğiniz strateji oyunları vardı. Fakat bombayı patlatan *Commandos* serisi olmuştu. Klasiktir; türün ilk sağlam oyunu parsayı toplar, çöpçü balık niyetine de takipçisi oyunlar gelir ve artanları yer. *Commandos*'un hikâyesi de böyleydi, oyunun serisi para basmıştı ve haliyle arkasından gayet kaliteli benzerleri geldi. Helldorado da onlardan biri.

VAHŞİ BATININ TOZLU YOLLARI

Baştan itirafımı yapayım, ben *Desperados* serisini çok az oynadım. O dönem ilgim başka oyunların üstündeydi ve açıkçası *Desperados* bana biraz zor gelmişti. Aynı zorluk, en kolay seviyede bile olsa, elimdeki devam oyunu Helldorado için de geçerli. Ayrıca, zorluk seviyesinde olduğu gibi hikâye açısından da önceki iki oyuna sadık Hellodorado. Konu önceki oyunların bıraktığı yerden devam ediyor fakat hikâyeye tam ortadan girdiğinden dolayı kim kimdir, neler oluyor tam anlayamıyorsunuz. Tek emin olduğumuz şey Doc'un zehirlendiği ve bunun bir kadın tarafından (önceki oyunda öldürdüğümüz düşmanımızın karısı) tehdit olarak kahramanlarımıza karşı kullanıldığı. Doc'u kurtaracak panzehire ulaşabilmek için kadının isteklerine boyun eğiyoruz. İlk görevimizse bir trendeki silahları almak.

Oyun klasik olarak her görevde farklı yetenekleriyle birbirini tamamlayan karakterleri kullanıyor. Örneğin bir karakter tek yumrukta rakiplerini bayıltabilirken öteki onları bağlayabiliyor. Fakat taşımak için yine ilk karakteri kullanmanız gerekiyor. Ayrıca standart olarak tüm haritayı en yukarıdan görürken çatışmalar söz konusu olduğunda tek karaktere inerek hem daha rahat çatışabiliyor hem de etrafı onun gözünden görebiliyorsunuz. Buradaki tek sorun çatışmada karakterlerin silahlarını doldurma süresinin ÇOK uzun olması. Bu aslında oyunun FPS'ye dönmeden, strateji tadını vererek oynanabilmesini sağlamak için yapılmış. Oyunda her düşmanınızın konik bir görüş açısı ve duyma alanı var. Amacınızsa bu alanlara yakalanmadan rakiplerinizi etkisiz hale getirmek ve ölmemek. Çatışmanın serbest olduğu bölümlerde işiniz oldukça kolay olsa da gizlilik gerektiren bölümler genellikle işkence gibi. Düşmanlarınızın klasik turlama rutinlerini ezberleyip doğru zamanda hareket etmeniz gerekiyor. Bu da bir bölüm içerisinde aynı hareketi başarıncaya kadar defalarca tekrar etmek zorunda kalacağınız anlamına geliyor ve bu yüzden bir yerden sonra oyundan soğuyorsunuz.





1- Mini haritada gördüğünüz noktalar düşman. Haydi kolay gelsin.

2- Vapurun arkasından para attığınızda sahildeki çocuklar dalıp çıkartıyorlar. Doğru mu? Bilmem, denemesi bedava!

BİR ELİN NESİ VAR?

Helldorado'da en çok kullanacağınız özellik iki karakterin birlikte yapabildiği hareketler. Örneğin bir karakterin elindeki dinamiti ötekinin okuna bağlayarak daha uzağa atabiliyorsunuz. Bu ve benzeri kombinasyonlar, bazı sorunları kökünden çözmek için kolayca uygulanabiliyor. Yapay zekâ çok iyi çalışıyor fakat aynı şeyi adamlarınız için söylemek zor. Özellikle fark edilirseniz siz toparlanana kadar canınıza okuyorlar. O noktada tek yapabildiğiniz, en son kaydettiğiniz yere dönmek oluyor. Oyunda bir bölümü çözmek benim en az 30-40 dakikama mal oldu. Özellikle oyunun dinamiklerine alışıncaya kadar epey zaman kaybediyorsunuz. Bazı yerlerde düşmana aynı anda iki karakterle eş zamanlı saldırmak gerekebiliyor ki bunu arayüzle gerçekleştirmek zor oluyor. Oyunun ara demoları çok keyifli. Ayrıca nVidia'nın PhysX teknolojisi de destekleniyor. Başaramadıkları kadar iyi yanlarıyla da dikkat çekici bir oyun Helldorado. Kararınızı verirken sizin için hangisinin daha önemli olduğuna bakın; iyi bir *Commandos* takipçisi arıyorsanız şanslı gününüzdesiniz ama işin içinde biraz da aksiyon olsun, heyecan olsun diyorsanız size fütursuzca "bugün git yarın gel" demekten başka çarem yok.



Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Esnek oynanış
- \+ Keyifli ara demolar
- \+ Yetenekleri kombine edebiliyorsunuz
- \- Hikâyeyi tam olarak anlamak için önceki oyunları oynamalısınız
- \- Bazı bölümler aşırı derecede zor
- \- Arayüz kullanımı pratik değil
- \- Yer yer çökebiliyor



1- İpten bıyık yaptım. Ağzıma giriyor ama olsun.

2- Kullanımı zor arayüzden dolayı tek karakteri yönetmek birden fazla adamı yönetmekten çok daha kolay.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Zorluk seviyesinden dolayı canınızı sıkabilecek ama türü sevenler için ilgi çekici bir yapım.

6.5

PC – PS2 – PS3 – Wii – 360

> **Tür:** Strateji-Aksiyon > **Yapım:** Spellbound > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 1.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 512GB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.66GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon HD 4850 Ekran Kartı, 5GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.helldorado.spellbound.de



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

OYUNLAR SERİNLETSEYDİ BU HAZİRAN KÜRESEL ISINMA YALANDI

Haziran. Siz bunu okurken benim eve dönmeme bir ay kalmış olacak. Nereden nereye geldik, zaman ne kadar çabuk geçti, neler oluyor bu hayatta gibi yüzlerce klişe cevapsız soru gelebilir buraya ama hiçbiri önemli değil. Haziran Türkiye için tek bir şey ifade ediyor, etmeli, edecek: ÖSS! Bir sürü okurumuz için Haziran ilk yarısı panik, ikinci yarısı rahatlama anlamına gelen ay demek. Gün başına düşen deneme sınavlarının sayısı artıyor, dershaneler son etütleri dayatıyor ve stres artıyor, biliyorum. Geçen sene bu zamanlar evdeki interneti kesmiş, test çözmeye boğulmuş biri olarak söyleyebilirim ki son düzlük, son gayret ve son atak lafları palavra. Gerçek şu ki, Haziran geldi ve ÖSS'ye giren herkes büyük ihtimalle ne yapacağını az çok kestirebiliyor şu an. Ağzımdan çıkacak tek tavsiye şu: Kendinizi tanıyın, ne yapıp yapamadığınız konusunda kendinizi kandırmayın ve rahatlayın. Geçecek bunlar, valla.

ÖSS'ye girmemişler için Haziran ne ifade ediyor peki? Oyunlar! E3 2 Haziran'da gelecek oyunların propagandasını yapadursun, Rock Band Unplugged, Prototype, Virtua Tennis 2009, Ghostbusters, Red Faction derken... yuh yahu? Yaza niye böyle bir giriş yapıyoruz, yani derdimiz nedir be? Bırakın yavaş gidelim biraz, Temmuz'da hafif hızlanalım, Ağustos ufaktan parlasın ama arada yüzebilelim, deniz kum güneş görebilelim. Nedir bu, aa? Hayır bir de insafsızlar uzun ömürlü oyunlar koymuşlar Haziran'a ki tatil matil yapamayalım. Ya oyun dünyası yazın komple PSP'ye DS'e abansa olmaz mı? Hani alsak Chinatown Wars'umuzu, Chains of Olympus'umuzu, yayılsak bir şezlonga, kollarımızda sevdiğimiz, karşımızda deniz, patır patır oynayıp cıbır cıbır yüzsek? Neyse efenim, gelecek ay Türkiye'den bildirmek üzere baş baş yapayım ben. Çok güzel bir ay geçirin, kendinize de çok iyi bakın. Arada da mail atın yahu, vallahi bomboş posta kutusu :)

"ÇÜNKÜ BEEEN, KASLIYIIIM!"

Zaman zaman deliriyorum arkadaşlar. Size mutlu mutlu haber ararken (haber arama işlemi ormanda böğürtlen toplamayı andırıyor çünkü) karşıma yeni bir oyun haberi geliyor ve ben direkt kafayı yiyorum. Haberin resmine bakar mısınız allasen? Ne olabilir bu? Lemmings: Arnold Schwarzenegger Edition? Hayır, bu oyun WiiWare'e Namco tarafından çıkarılacak olan Muscle March. Oyunun tüm amacı, protein depolarını yağmalayan hırsızları yakalamak için Japonya'da yürüyüşe çıkan bu kaslı amcaları türlü türlü engellerden geçirmek. Bunu da, Wiimote ve Nunchuk'ı pazularınızı gösterecek şekilde tutup resimdeki pembeli kahramanınızı doğru pozda yürüterek sağlıyorsunuz. Yani bir nevi Bugs Bunny'nin açtığı delikten geçen Elmer gibi. Evet, oyunun tüm amacı bu! Kaslı ve mayolu erkek görmekten nefret ediyorum, Japonya'nın da hastası değilim fakat yine de bu oyunu oynamak istiyorum! Deliricem, Namco reva mı bu, nedir yani?!



CONSOLE



TONY İNTİKAM İÇİN DÖNÜYOR

Skate çıktı, Skate 2 çıktı, Skate It'le denge tahtası kullandık, aman gerçekçiliğin hastasıyız, o ne kickflip öyle falan derken Tony Hawk'ı iyice unutmaya başlıyorduk oyun dünyası olarak. Neyse ki Tony "Ohmygodthemostawesomeguyontheplanet" Hawk bir şeyler planlıyormuş. GameTrailers TV'de, geçtiğimiz günlerde Tony Hawk PS3, 360 ve Wii için çıkacak yeni oyunu Ride'ı açıkladı ve evet, resimden de tahmin edebileceğiniz gibi oyun kendi kaykay aparatıyla gelecek. Denge tahtasından daha bir özelleşmiş olduğu için kaykay tecrübesini Skate It'ten daha net vereceğini iddia eden yeni yapımcı Rodomodo, ayrıca oyunun 2009'da çıkacağını açıkladı. Heyecanlanmayanlar? Adreslerinizi biliyorum!

OYUNGEZEER! MAKE SOME NOISE!

Tüm zamanların en çok para kazandıran oyunlarından birini yaptıysanız, serinin her oyunuyla şöhretinizi de servetinizi de daha fazla katlamaya devam ediyorsanız, sıfırdan bir oyun yapmaya tenezzül eder misiniz yoksa hazır fikri sağmaya devam mı edersiniz? Guitar Hero serisinden bahsediyorum. Önce sadece gitar çalabiliyorduk, sonra Rock Band tüm grubu işin içine kattı ve Beatles, Metallica ve Aerosmith gibi gruplara saygı duruşları yapıldı peş peşe. Buradan nereye gidilebilir? Görünen o ki Activision bu soruya bir cevap bulmuş. Bu kez hedef kitle, rastgele seçilmiş pop şarkılarının altına temel bir ritim, rumuzunun başına da DJ koyan heyecanlı gençler. Oyunun adı da DJ Hero. 2009'un sonunda piyasaya çıkacak olan oyunun resimde gördüğünüz aparatla yönetileceği ve varolan şarkıları remixlemek, iki şarkıyı birleştirmek (açıklanan listede Gorillaz ve Marvin Gaye'i birbirine katabiliyorduk) ve -sıkı durun- GH enstrümanlarıyla topluca oynamak gibi özellikleri olacak. Sizi bilmiyorum ama ben ağzımla "vıçı vıçı" efektleri yapmaya başladım bile.



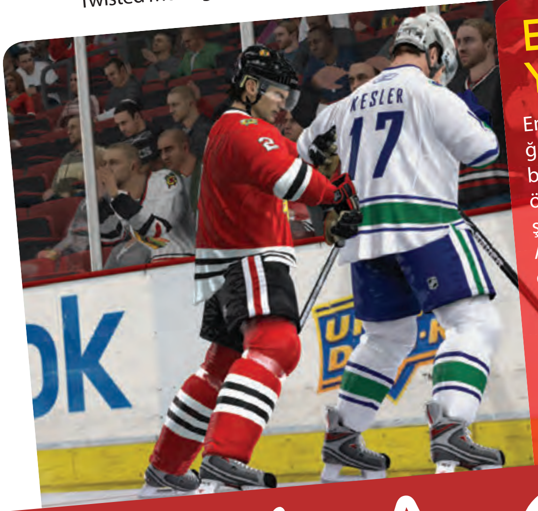
JAFFE VE TİLKİLERİ

David Jaffe'i tanımayanınız var mı? Eminim vardır. Peki ya Black, Twisted Metal ve God of War'un yapımcısı desem? Evet, oyun dünyasının bu başına buyruk ve asabi adamı şu sıralar yeni ve çok gizli bir oyun üzerinde çalışıyor. Nereden mi biliyoruz? Jaffe, bu oyun hakkında yaptığı yazışmalardan birini, önemli kısımlarını okunmayacak hale getirdikten sonra bloguna koymuştu. Blogun takipçilerinden birinin bir Photoshop büyücüsü olduğunu ve blur efektini kaldırarak yazıyı okuyabileceğini tahmin etmiş miydi? Bilmiyoruz, ama iyi ki etmemiş, zira bu sayede Jaffe'in yeni oyununun arabalarla alakalı olduğu bilgisine sahibiz. Jaffe'in eski bir fikri mülk üzerinde çalıştığı dedikodularını da buna eklersek... Yeni bir Twisted Metal geliyor olabilir mi? Bekleyip göreceğiz.



AYDIN HAVASI

- The Old Republic'ten beri bu kadar sevinmemiştim: Nintendo, hakkıyla oynayamadığım yegâne Pokemon oyunları olan Gold ve Silver'ı DS'e yeniden yapacağını açıkladı. HeartGold ve SoulSilver Japonya'da bu sonbahar piyasaya sürülecek.
- LucasArts yeni animasyon dizisinden uyarlanacak Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes'u duyurdu. Dizinin anahtar anlarını yeniden yaşamaya izin verecek oyun 15 Eylül'de piyasaya sürülecek.
- FPS'lerin babası Wolfenstein 3D'nin XBLA ve PSN'e çıkacağı söyleniyor.
- Favori DVO'm Lord of the Rings Online'ın Xbox 360 için de piyasaya sürüleceği haberleri dolaşıyor, Turbine'ın diğer DVO'su Dungeons and Dragons Online'ı da takip etmesi mümkün.
- Microsoft'un bir süredir konuşulan ama emin olunamayan harekete dayalı kontrol düzeneğini E3'te açıklayacağı ve bu düzeneğin EyeToy'un hareketi 3 boyutlu algılayan bir benzeri olacağı söyleniyor.



BUZ HOKEYİNDE YAKIN TEMAS

En sonunda! Evet, nihayet! Atari'de oynadığım o hokey oyunundaki maçın ortasında birden apayrı bir dövüş ekranına geçme özelliğini NHL serisine doğru düzgün bir şekilde entegre etmeyi akıl etti Electronic Arts. Aynı Electronic Arts, NHL 10'da aralarında cam kırabilecek seyirciler ve yenilenmiş bir fizik motorunun da bulunduğu 200 adet "iyileştirme" bulunacağını da açıkladı ama en önemlisi bu. Yani maçın ortasında çıkan kavgalarda kamera birinci kişi bakış açısına geçecek ve rakibimizin hangi dişinin kırıldığını bizzat *görebileceğiz*. Evet!

MASTER



KONSOL TOP 20

Satın almaya değer hiç mi yeni oyun yok? WiiFit? Mario&Sonic? Hâlâ?



1 WiiFit
Wii
Şaşırdınız mı? Biz şaşırmadık.

Sıra	Oyun	Tür	Platform	Yayıncı
02	X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	360, PS3, PC, PS2, PSP, DS	Activision
03	FIFA 09	Spor	360, PS3, Wii, PC, PSP, DS	EA Sports
04	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
05	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
06	Resident Evil 5	Aksiyon	PS3, 360t	Capcom
07	Call of Duty: World At War	FPS	PS3, 360, PC, DS, PS2, Wii	Activision
08	Professor Layton and the Curious Village	Macera	Nintendo DS	Nintendo
09	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii	Sega
10	Rythym Heaven	Eğlence	DS	Nintendo
11	Street Fighter IV	Dövüş	360, PS3	Capcom
12	The Godfather II	Aksiyon	360, PS3	EA Games
13	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii, DS	2K Play
14	Sonic Unleashed	Platform	Wii, PS2, PS3, 360	Sega
15	Killzone 2	FPS	PS3	Sony
16	Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	DS	Nintendo
17	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	PS3, 360, PC	Activision
18	Hannah Montana: The Movie	Eğlence	PS3, 360, DS, PC, Wii	Disney
19	My Fitness Coach	Spor	Wii, PS2, Xbox, PC	Respondesign
20	Halo Wars	Strateji	Xbox 360	Microsoft

KIRILACAK DUVAR VAR MI?

Ali, Wolverine'deki Deadpool yorumuna sinir oladursun, önce Marvel yeni Deadpool filminin duyurusunu yaptı, sonra da benzer bir hamle oyuncular için Raven'dan geldi. Son yıllarda piyasaya çıkan tartışmasız en iyi film oyunu olan X-Men Origins: Wolverine'in yapımcısı Raven Software'in CEO'su Dan Vondrak bir Deadpool oyunu yapmaktan çok keyif alacaklarını açıkladı. Sadece bir temenni gibi görünse de Raven çoktan planlarını yapmış. En azından olası Deadpool oyununun yeni filme değil çizgi romandaki hikâyeye bağlı kalacağını da sözlerine ekleyerek ilk işaretleri verdi Dan Vondrak. Raven'ın Marvel lisansıyla daha önce çıkardığı işlere bakarsak... Sevgili Dan, hemen yapabilir misiniz bu oyunu rica etsem?





TORNAVİDASI OLAN YOK MU YA? -KAAN ALKIN

Teknolojinin son 100-150 yılda atılım yaptığını, bugün kullandığımız hemen her şeyin son yüzyılda icat edildiğini unutan canım insanoğlu, derdin ne senin? Terminator filmlerine diyecek hiçbir şeyim yok. Ben de zevkle izledim hepsini. Rezil televizyon dizisini de midem kaldırdıkça takip etmeye çabaladım. Şimdi söyleyeceklerim Terminator'ün suçu değil kesinlikle. Ama ictd ettiğimiz her şeyin yarın öbür gün dönüp bizi ısıracağı geyiği nedir ya kuzum? Varsayalım kafasına göre hareket edecek kadar geliştirdik her şeyi, e niye olmadık fikirler veriyorsunuz çocuk yaştaki yapay zekâya?

Terminator Salvation bu yazın en çok beklenen filmlerinden. Bir aksilik çıkmazsa siz bu yazıyı okurken izlemiş olacağım. Oyunsa filmin kanadına tutup havalanmaya çalışan bir yapım, yani tam anlamıyla bir film oyunu ve biz her film oyununda eksik gedik bir şeyler olmasına alışığız maalesef. İşte bu satırlarda o eksik gedikleri araştıracağız. Yara bulduk mu tuz basacağız. Canına okuyacağız oyunun da, filmin de, teknoloji dünyasının da.

Annesi Sarah Connor tarafından bir ömür boyu yaşanacak felaket için yetiştirilen John Connor'ız ve yerle bir olmuş Los Angeles sokaklarında başlıyor hikâyemiz. John, makinelere karşı direnişin lideri olmaktan çok uzak, kendine ve eğitimine inancını yitirmiş bir karakter olarak karşımıza çıkıyor. Lider yerine emirleri takip eden ve bunda da pek becerikli olmayan John, herhangi bir piyade. Başarısız bir görev sonrası ekibiyle birlikte tahliye noktasına ulaşmaya çalışırken, Skynet tesislerinden birinde kapana kısılmış diğer bir ekipten imdat çağrısı alıyor ve tepeden gelen emirleri hiçe sayarak insanların yardımına koşuyor. Connor'da ne bulduğunu bilmediğimiz diğer bir asker Blair Williams da onun peşine takılıyor ve geleceğin Los Angeles'ının yıkık dökük sokaklarında maceramız başlamış oluyor.

John ve saz arkadaşları olarak pek çok çarpışmaya girdiğimizi söylememe gerek yok sanırım. Hatta çarpışmadan başka girdiğimiz herhangi bir olay yok. Ne açılabilir nesneler, ödüller, ne gizli bölümler, odalar... Etkileşim teknolojisinin hiç uğramadığı L.A yıkıntıları arasında yerden toplayabileceğiniz tek şey de silahlar.

1- Gökyüzünü görebiliyor olmamız oyunun daracık koridorlarda geçmediği anlamına gelmiyor.

2- Derinlik ve blur muhabbetleri bütün ay Riddick oynadıktan sonra beni pek etkileyemiyor.

1


Onlar da parıl parıl parladıkları için, ıskalamanıza imkân ihtimal yok. Yani elimizdeki gayet doğrusal bir aksiyon oyunu. Çarpışmalar kısa sürede kendilerini tekrar etmeye başladığından, oyunun başlarında yarattıkları heyecandan çabucak uzaklaşıyor ve tekdüze hale geliyor. Karşımıza çıkan düşman tipleri fazla çeşitli olmadığı için karın ağrısı kaçınılmaz. Karın ağrısına karşı John Connor'un tek silahı siper alma sistemi. Tabii ki aklımıza hemen *Gears of Wars*'u getiren sistem sayesinde oyun boyunca duvardan duvara yapışabiliyoruz. Toplamda iki farklı animasyonu var bu siper değiştirme olayının. Örneğin alçak bir duvarın arkasındasınız ve birkaç metre önünüzdeki bidonların gerisinde siper almak istiyorsunuz. Geçiş yapabileceğiniz siperler zaten siz analog kolu ittirdiğiniz anda görüntüleniyor. Birini seçip bir tuş, hop John atlayıveriyor duvarın üstünden ve bidonların dibine kadar koşup çöküyor. İkinci animasyonumuzsa çok daha eğlenceli. Siper değiştirirken, John bir iki adım koşarak hız alıyor sonra kayarak yeni siperine geçiyor. Sürekli tekrarladığımızda John pişik oluyor.

Skynet'in zekâsından şüphem yok. Eldeki imkânları kullanarak gezegenin canına okuduğu yetmezmiş gibi, robot tasarlayıp kendi kendine seri üretime falan sokmuş. Geliştirmeye de devam ediyor alet edevatı fakat biraz eski kafalı. Sanki üç dört tip cihaz yapıp sade onlara yüklenmiş. Örneğin Aerostat'lar. Bu uçan cihazlar hafif otomatik silahlara sahipler. Hemen her yerde bolca karşılaşıyorsunuz. Havada salına salına gezen bu arkadaşların iki sıkımlık canı olmasına rağmen kontrol cihazımız sayesinde bir hayli sağlam düşmanlar haline gelebiliyorlar (evet, sevmiyorum FPS-TPS oynamayı konsollarda). Çok sık karşılaşacağınız diğer düşmanlarsa T-7-T'ler. Örümcek benzeri bu arka-

2




Ne İyi? Ne Kötü?
- \+ Yeni müzik yok oyunda, bildiğimiz sevdiğimiz gibi
- \+ Grafiklerin cidden hoş göründüğü anlar var
- \- Fazla çizgisel
- \- Aksiyon sürekli kendini tekrar ediyor
- \- Oyun çok kısa
- \- Animasyonlar az
- \- Düşman çeşitliliği yok
- \- Derinlik yok

1- -Abi sen fırla onlar sana bakarken ben arkalarına geçip patlatıcam, ok? –OK değil canım, üçtür beni yem yapıyorsun zaten kıllanmaya başladım.

2- Skynet çalışanları da sıkılıyor herkes gibi ve arada bir buluşup böyle minik eğlenceler düzenliyorlar. Biz de havai fişeklerle katkıda bulunmaya çalışıyoruz.



Terminator Dalgası

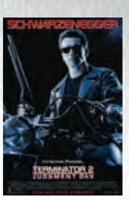
Neden çekiyorsunuz bu filmleri kardeşim?

The Terminator (1984)



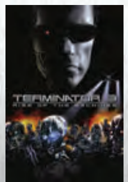
Conan the Barbarian'la yıldızı parlayan Arnold'u ve tabii ki James Cameron'u meşhur etmek için çekildi. Arnold'a dünya vücut şampiyonu olmak yetmeyince, Mr. Universe seçildi. O da kesmedi, ben keserim bu dünyalıları deyip silaha sarıldı. Cameron'un kariyeriyse aldı yürüdü. Sağolsun Aliens, The Abyss falan da çekti sonradan. Linda Hamilton da bu filmden sonra Güzel Ve Çirkin'in çirkini, yok yok güzeli olarak işi kaptı.

Terminator 2: The Judgement Day (1991)



Cameron ilk filmi sadece yazıp yönetirken ikinci filmin prodüksiyonunu da üstlendi. Arnold zaten almış yürümüş, Linda da Vincent'tan(çirkinden) çoktan sıkılmıştı. Vincent'ı Ron Pearlman oynadığı için kınamıştık Linda'yı hatta. Filmi Kadıköy Süreyya Sineması'nda balkondan izlemiş, tırabzanın orta demirinin önüme gelmesinden dolayı uyuz olmuştum. Amcalar hatta istanbul'a bir fuar için gelip kullandıkları teknolojiyi anlatıp ağzımızı açık bırakmışlardı. Ayrıca hayatım boyunca kıl olacağım bir tiple, Edward Furlong'la da bu filmle tanışmıştım. Aksi gibi John Connor'ı canlandırıyordu.

Terminator 3: Rise of the Machines (2003)



Kristanna Loken'ın varlığına rağmen çok azımızın hatırlamak istediği üçüncü filmde, John Connor'ın aslında gelecekte Model: Arnold robotu tarafından ortadan kaldırıldığını, bu filmdeki Arnold'unsa John'un gelecekte eşi olacak arkadaşı Kate tarafından bu geleceği değiştirmek üzere gönderildiğini öğrendik. Yalan Rüzgârı bir numaradır kitabımda, ardından da Terminator geliyor. Loken'ın hikâyesiyse Terminator'ün hemen ardından. Önce Bloodrayne sonra Dungeon Siege filmleriyle duble Uwe Boll yedi. Halen bir kariyeri olması şaşırtıcı, yani ona kariyer denirse.

Terminator: The Sarah Connor Chronicles (Tam Gaz Devam)



Pek çok dizi ve filmde severek izlediğim Summer Glau'nun kariyerini bitirmek için çekilen zavallı dizidir. Kafaya takılmaz, sallanmaz, izlenmez. Gelecekten gelen bu kadar çok cihaz ortalığı yakıp yıkarken bizim ruhumuz duymaz zaten, alayımız kör-sağır-dilsiziz.

daşları sadece tarayarak indirmeniz mümkün değil. Bir kısım mermi boşalttığınızda azıcık sersemliyorlar, o kadar. Arkalarına geçmeniz ve sırtlarındaki artık pil midir alıcı mıdır nedir onları vurmanız gerekiyor. Bu son cümle de oyunun tüm taktik derinliğini gözler önüne seriyor. İster bir arkadaşınızla, ister yapay zekâyla birlikte oynayın, yapacağınız en büyük taktik bu olacak oyunda. Terminator Salvation sunumu güçlü bir oyun değil. Hikâyeyi ara videolarla aktarmak yerine, oyun için grafik motoruyla hazırlanmış bolca sahneye yer veriyor. Bu sahnelerin bir kısmı gerçekten seyre değer. Devasa robot, binaların üstüne basa basa bulunduğunuz noktaya yaklaşırken ağzınız açık bakıyorsunuz. Bu karşılıklı bakışma anları maalesef bir iki saniyeden öteye gitmiyor. Yani bunun da suyunu sıkamamışlar. Ara ara mini sahneler de göze hoş görünebiliyor. Ama bütün olay o kadar. Terminator gibi yaşını başını almış, hakkında tonla şey yazılıp çizilmiş, gayet sağlam bir hikâyeyi nasıl alıp mundar ediyorlar, ben anlamıyorum. Allah'tan oyun da filmlerden tanıdığınız muhteşem müzikleri kullanıyor da, ekran başında gazlanmak için bir sebebiniz oluyor. Keşke aynı şeyi ses efektlerinde de yapsalarmış da dünyanın en tırt silah seslerini dinlemek zorunda kalmasaymışız. Seslerle ilgili bir diğer sorun da sözde film oyunu olan Terminator Salvation'da ne Christain Bail'in ne de diğerlerinin seslendirme yapmamış olması. Karakterler de aktörlerden modellenmemiş.

Özetlersek, müthiş potansiyel sahibi ve üstünde bir yere kadar uğraşıldığı belli olan bir film oyunu, yine filmin çıkış tarihine yetiştirilebilmek için erken doğuma zorlanmış. Grafiklerin bir kısmı "eyvallah" sınırının üstünde olsa da, gerisi "yetişmedi salla" tadında sulandırılmış. Tekdüze aksiyon ve çizgisel oynanış, merakımı sadece ve sadece filmi henüz izlemediğim için canlı tutabildi. Online becerileri olmayan oyunu baştan sona ekranı ikiye bölerek 2 kişi ortaklaşa oynamanız da mümkün ama onu da öneremeyeceğim, pek tadı tuzu yok. Sonuçta vakit sizin vaktiniz elbette ama benden söylemesi, vasat bir film oyunuyla vakit kaybetmek istemiyorsanız Terminator Salvation'ın filmine saklayın heyecanınızı. Oyununa bulaşmayın boşuna.





1- Bu miniklere uyuz oluyorum. Çünkü ben bu konsol meretinde nişan alamıyorum. Yapay zeka beni yok etsin.

2- Oyunda araç ilerlerken makineli tüfekle etrafa mermi yağdırdığınız bölümlerde bulunuyor. Bulunmasa da oluyor hatta.



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Bir aksiyon oyunu ortaya çıkartmak için olabilecek en iyi fikri mülkün üstünden geçiyor Terminator ve biraz hasar bırakıyor.

5.7

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Grin > **Türkiye dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** +16 > **Web Sitesi:** terminatorsalvationthegame.com



ALTI BIÇAKLA GERÇEK TIRAŞ KEYFİ ! - ALİ SEZGİN

Wolverine'e karşı hislerim büyük oranda bir piknik tüpüyle olan ilişkime benziyor. Hayatım boyunca elime bir piknik tüpü alıp kendimi doğaya atmak, mangalda kebap yapmak istemiştim. Ama ne zaman ki denk geldi de o tüpün başına geçtim, gerçekleri anladım… Çekici görüntüsünün altında piknik tüpleri rahatsız nesnelerdir. Zemin ne kadar düz olursa olsun dik duramazlar, kısa boyları yüzünden bel fıtığı etmeden kullanılamazlar ve en önemlisi çirkindirler. Kimse bir piknik tüpüyle gözükmek istemez.

Wolverine de aynı böyle işte. Bodur ve çirkin yapısına rağmen ondan vazgeçemezsiniz. Her zaman bir merakınız, beklentiniz vardır: "Acaba o pençelerini Magneto'ya saplayacak mı?" Üzülerek söylüyorum ki bu asla olmaz. Çünkü Wolverine bütün gücüne ve yeteneklerine rağmen bir piknik tüpü kadar kullanışsızdır. Ne olursa olsun Logan'dan kötü adamı öldürmesini bekleyemezsiniz. Hatta isimsiz serseriler dışında kimseyi öldürmesini bekleyemezsiniz çünkü gerçek kötü adamlar biterse, macera nereye kadar gidebilir ki? Bu yüzden Wolverine daha ilk sahneden hatasını yapar, Cyclops'un emirlerine uymaz ve kötü karakter tarafından bir güzel haşat edilir. Dövüşün sonunda iyileşip arkadaşlarını kurtarana kadar da bir daha gözükmez.

"ADIM WOLVERINE, İŞİMİN EN İYİSİYİM..."

Büyük ihtimalle film oyunlarıyla ilgili görüşümü biliyorsunuz. Sınırlı bütçeyle ve filmin çıkış tarihine yetiştirilme çabasıyla çoğu durumda eksik ve yamuk yumuk çıkan bu oyunlar, genellikle birer müşteri tuzağıdır ve hakikaten de peynir ekmek gibi satarlar. Wolverine'in de bir istisna olmasını beklemiyordum. Aldığım sıkı Zen eğitimine ve Amerikan güreşi tabanlı işkence deneyimime rağmen merak ruhumu ele geçirdi ve dayanamayıp ben bu oyunu aldım. Başlar başlamaz içimi rahatlatan en önemli etken, Mayıs'ta gösterime giren filmin o felaket senaryosunun oyun tarafından birebir olarak izlenmeyişi oldu. Filmde geçen mekânların tema alındığı bölümler var elbette ama çoğu açıdan iki hikâye nereyse tamamen alakasız.

Hikâyemiz, isminde de belirtildiği gibi kökleri, Wolverine'in hatırlayamadığı geçmişini anlatıyor. Yaklaşık iki asır önce bir mutant olarak doğan James Howlett kemikten pençeleri ve iyileşme özelliği sayesinde ordu tarafından keşfedilene kadar paralı askerlik dahil olmak üzere pek çok kirli işe karışmıştır. Ordu James'i alır ve kendisi gibi özel yetenekli kişilerin bulunduğu bir ekibe yerleştirir. Her şeyin yolunda göründüğü bu mutlu mesut hayat tahmin edebileceğiniz üzere pek uzun sürmez ve timin masumları öldürmeye başlamasından sonra James sakin bir hayat yaşamak üzere Kanada'ya çekilir. Orada Silverfox'la evlenir ama karısı Sabretooth tarafından öldürülünce mutluluk bir kez daha yalan olur. Senaryonun geri kalanında, çok kızgın kahramanımız karısının intikamını almak için uğraşacaktır. Ve bunun için de kendi-

1 

2 

1- Pençelerinin parlaması Logan'ın güçlü bir darbe vurmaya hazırlandığının göstergesi.

2- Wolverine'in kolbastı öğrenme çalışmaları sırasında Kamboçya halkı büyük kayıplar vermiştir.



1

Ne İyi? Ne Kötü?

+Filmi tam olarak takip etmiyor
+Karakter geliştirmek iyi olmuş
+Bonus kostümler
+Şiddeti hissettirebilen atmosfer
+Kaliteli bölüm sonu canavarları
- Tekrar eden düşmanlar
- Hareketler yeterince derin değil
- Senaryonun filme bağlandığı yerler saçmalıyor
- Yeniden oynanabilirliği yok

1- -"VUAAAAAAY SEN GELİR MİYDİN BURALARA HAMZA ABEEEEEEEEEEEE!" - "Gelme, gelme üstüme! GELMEEE!"

2- Wolverine'in sözde her şeyi yarabilen pençeleri kıytırık bir kalkan karşısında çaresiz kalıyor.



2

sini Wolverine'e dönüştüren demir döküm işlemini gerçekleştirir.

İçinde Wolverine olan bir oyunun strateji temalı olmasını bekliyorsanız fena halde yanılıyorsunuz. X-Men Origins, pek sevgili karakterimizin pençelerini nihayet kendini tutmadan kullanabildiği bir aksiyon oyunu. Macera iki safhadan oluşuyor: Bir yanda Wolverine'in Afrika macerasını ve ekibin orada aradığı gizemli madenin geçmişini araştırırken diğer yanda geleceğe gidip demir döküm Wolverine'in intikam operasyonunu yaşıyor olacağız. Filmde gördüklerimizin aksine Wolvie, oyunda kesecek onlarca düşman bulacak. Raven daha önce Wolverine oyunu yapmaya kalkan firmaların ortak hatasına düşmemiş. Yani küçük yaştaki oyuncuların oynayabilmesi için şiddet ve kan ayarlarını kısmak gibi bir yol tercih edilmemiş. İyi ki de öyle olmuş. Yahu parmak eklemlerinden bıçak çıkan bir adamın kansız çalışması mümkün müdür? Sonuçta o bıçaklarla domates dilimleyecek hali yok Logan'ın. Origins de işte bu yaklaşımın ürünü. Wolvie pençeleriyle düşmanlarını ikiye bölmekten tutun, üç pençeyle yaptığı başarısız beyin ameliyatlarına kadar şiddettin pek çok yüzünü bize gösteriyor. Daha da önemlisi artık yaralanabiliyor da. Geliştirilen "Gore Shader" tekniği sayesinde Wolverine'in deri yüzeyi aynı bir kumaş misali darbelere gerçekçi tepkiler veriyor. Silahların bolca konuştuğu çatışmanın ardından Wolverine'in İsviçre peynirine döndüğünü veya yakınında vuku bulan patlamaların metal kaburgalarını ortaya çıkardığını görebileceksiniz. Ama üzülmeyin, diğer süper kahramanların aksine Wolverine gayet hızlı iyileşebiliyor. Büyük dövüşlerde, bir yandan birkaç saniye önce aldığı yarası iyileşirken diğer yandan da buna yenilerini ekleyen bir kahramanla oynamak, daha önce konsollarınızda yaşamadığınız türden bir deneyim olacak.

God of War'dan alıştığımız karakter geliştirme sistemi X-Men Origins'de de yerini almış. Logan düşmanlarını kestikçe kazandığı deneyim puanları sayesinde seviye atlıyor ve yeteneklerini geliştirmesine yarayan yetenek puanları ekliyor hanesine. Raven bunlara bir de güç sistemi eklemiş. Bölümlere saklanmış olan bu güçleri bulduğunuzda Logan çeşitli bonuslar kazanabiliyor. Wolverine'in canı azaldığında daha fazla hasar vermesini veya daha hızlı iyileşmesini sağlayan bu özellikler oyun tarzınıza göre önemli avantajlar sağlayabilmesine rağmen, hiçbir özellik için oyunu başa dönüp oynamak isteyeceğinizi sanmıyorum.

"... VE DOKUZ AYDIR İŞSİZİM"

Sayfanın bir köşesinde duran kutucukta anlattığım sebeplerden dolayı bol bol boss dövüşüne gireceksiniz ama elbette bölüm sonu canavarlarıyla bir ömür geçmez. Bu noktada devreye figüranlarımız giriyor. X-Men Origins: Wolverine ne yazık ki figüranlarına pek bütçe ayırmamış. Zira kesip biçeceğiniz adamların neredeyse yarısı aynı zavallı. Oyunda nadiren karşılaşacağınız mutantları saymazsak iki düşman tipiyle karşı karşıya kalacaksınız. İlki, elinden pençeler çıkabilen bir manyağa anlayamadığım bir nedenden ötürü bıçak ve sopalarla saldıran intihar eğilimli askerler. Kalan kısım da mantığın sesini temsil ediyor ve Logan'ı uzaktan silahlarla indirmeye çalışıyor. Aslında Wolverine'in arkasında 9-10 tane bıçaklı adam varken bir taraftan da makineli tüfekle üzerine kurşun yağdıran düşmanlarını harcamaya çalışması oldukça eğlenceli... En azından ilk 100 seferde. Ama işte bir yapımcı koca oyunu tek bir mantık üzerine kurmamalı. Tamam, *God of War* kadar düşman çeşitliliği olmamasını anlıyoruz ama en azından *Ninja Gaiden*'da olduğu gibi sizi tanıyan, açığınızı yakalayabilen, zorlayıcı rakipler olsaydı keşke. Bunun yerine istese bile ölemeyen bir yaratığa "sen öldün" benzeri klişe laflar eden, kiminle dans ettiğinden habersiz ölümlülerle uğraşmak zorunda kalıyorsunuz.

Açıkçası Marvel temalı bir *Pong* bile yapılsa aylarca severek oynayacak bir insan olarak Origins'e de hayran kalmış olmam çok normal. Captain America maskemi çıkarıp (evet gerçekten böyle bir maskem var) eleştirmen kimliğiyle oyuna bakmam gerekirse, ortada çok daha başarılı olma şansı varken filme yetiştirilmesi gerektiği için önemli eksiklikler içeren bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu kabul ediyorum. Bir de bunun üstüne PS3'ün simgesi haline gelen takılmalar eklenince, Wolverine sadece ortalamanın üzerinde seyreden bir oyun. Raven oyunu filmin çıkışına yetiştirmek zorunda kalmayıp en azından bir ay kadar cilalama şansı bulsaydı vereceğim not büyük ihtimalle 9 civarında olurdu. *(Maskesini tekrar takar ve... -Serp)* X-Men Origins: Wolverine kesinlikle şimdiye kadar yapılmış en iyi film oyunu ama bu onun en iyi aksiyon oyunlarından biri olduğu anlamına gelmiyor.



Alternatif kostümler sayesinde Hugh Jackman'ın çirkin yüzünü görmüyorsunuz.

VAR MI BANA YAN BAKAN? YOK MU? OLSA YA...

Wolverine'in en büyük sorunu aslında bir nevi "Superman sendromu" yaşıyor olması. Adamantiyum kaplı pençelerinin dünya üzerinde kesemeyeceği hiçbir şey olmadığını düşünürsek, Wolverine'e düşman yaratmanın ne denli büyük bir sorun olduğunu tahmin edebilirsiniz. Bu aşırı güç sorunu çizgi romanlarda iki farklı yöntemle çözülmüştü. Marvel ilk olarak Wolvie'nin karşısına çok sayıda düşmanla gitmeyi denedi. Yakuza çeteleri, mutant karşıtı ırkçılar ve motosiklet çeteleri Wolverine'e kesecek bolca hedef vermesine rağmen neredeyse hiçbir çatışma merak uyandırmıyordu. Marvel evreninde Logan'ı zorlayabilecek pek çok kötü karakter de mevcuttu elbette. Ne yazık ki bu dövüşlerden Wolverine'in galip gelmesi kötü karakterin ölmesi anlamına geliyordu. İşte tam bu noktada yazarlar Logan gibi iyileşme gücüne sahip karakterleri öne sürdüler. Bu sayede savaştan galip çıkmayı görev bilmiş Wolverine düşmanlarını istese de öldüremiyordu. Kesinlikle ucuz ama aynı zamanda akıllıca bir çözüm. Raven'ın tercihi ise daha farklı olmuş. Çizgi roman serisinde olduğu üzere Deadpool ve Sabretooh gibi kendini iyileştirip dayak yedikten kaçma konusunda ustalaşmış düşmanlarınız olacak elbette ama oyundaki bölüm sonu canavarlarının çoğu Wolvie'nin deşmeye kıyamadığı "iyi" çevresinden oluşuyor. Oyunda yaptıklarından sonra Logan'ın Gambit'i az da olsa yaralamamış olması bana pek inandırıcı gelmedi ama yine aynı mantıkla işe yaradığını söyleyebilirim.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Gördüğümüz en iyi film oyunlarından biri ama hazır senaryo konusunda özgürlük bulmuşken çok daha iyisini yapabilirlerdi.

7.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Raven Software > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +18
> **Web Sitesi:** www.uncaged.com



AFRO SAMURAI

Bİ' KERE O AĞZINDAKİ SİGARAYI AT - FURKAN FARUK AKINCI

Anime severler için tanıdık bir isim Afro Samurai (hatta bundan böyle 'Afro' diyelim, samimiyetimiz ortaya çıksın). Afro bir intikam hikâyesi sevgili oyungezerler. Maksadımız Afro'nun babasının katilini bulmak ve kesmek. Oyunumuz ani bir giriş yapıyor olaya ve daha birinci dakikadan düşmanlarımıza arızalı cerrahi müdahalelerde bulunmaya başlıyoruz. Ne oldum demeye kalmadan çeşitli uzuvlar, yarısı olmayan bedenler havada uçuşmaya başlıyor. Cel-shading tekniğiyle yapılmış grafikler oyuna farklı bir hava katsa da oynanış pek bir yavan. Afro'nun muadili olan oyunlar, yani *Devil May Cry* ve *Ninja Gaiden*, halihazırda bizi türün doruklarında gezdirmeyi başarmış durumda. Oysa Afro bir süreden sonra fena halde bayabiliyor.

PARMAKLARA KRAMP İLACI BULUNUR

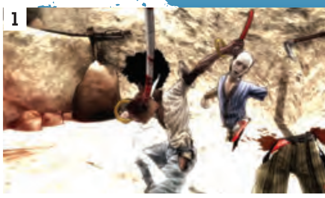
Afro su katılmamış bir aksiyon oyunu. Elemanımız ağzında sigarası, elinde katanası ha babam birilerini kesiyor. Oyun aşağı yukarı böyle bir şey. Şimdi izninizle aklıma takılan bir iki şeyi sizlerle paylaşmak istiyorum. Uzun yıllar en sert eğitimlerden geçmiş, kılıç ustası bir samuray suya düşünce ölür mü? Hayır, ölmez. Bir samuray sadece kötü tasarlanmış bir haritanın sınırlarını belirlemek için kullanılan su benzeri kaplamaya düşerse ölebilir. Aynı gerzekliği en son, bundan tam 12 sene önce *Nightmare Creatures*'da görmüştüm (hayır, *GTA III*'te durum daha farklıydı). Bir diğer salaklık da boss savaşlarında göze çarpıyor. Arcade salonlarının jeton tuzağı oyunlarını hatırlar mısınız? Hani bir boss'u tek jetonla geçmenin imkânsız olduğu oyunlar. Peki, neden imkânsızdı o boss'ları geçmek? Çünkü ecnebilerin 'cheap shot' dedikleri naneyi bolca uygularlardı da ondan. Siz ona her istediğiniz zaman vuramazdınız, hatta dokunduğunuzda canınız giderdi ama o size bama güme dalardı. Afro'nun boss'ları da işte aynı bu hesap. Yahu arkadaşım, kaçıncı nesle geldik şu konsol alemlerinde, yapmayın etmeyin artık. İnsanı çileden çıkarmayın, adamın canını sıkmayın, ucuz numaralara kaçmayın gayrı…

YENİ NESLİN SEÇİMİ

O kadar verdik veriştirdik Afro'ya ama eğlendirmiyor da değil insanı. Özellikle (LB) tuşuna basılı tutarak yaptığınız focus hareketini kullanmak son derece eğlenceli. Üç farklı hareketiniz var; hafif, ağır saldırılar ve tekme. Hepsiyle de komboya girebiliyorsunuz. Ya da hepsini birbiriyle kombine edebiliyorsunuz. Girdiğiniz sağlam bir kombonun ardından olayı focus ile bitirmek gerçekten son derece eğlenceli. Bir anda ekran siyaha ve beyaza bürünüyor, sesler boğuklaşıyor, hareketler yavaşlıyor. Kılıcınızın ucunda bir parıltı gördüğünüz andaysa basıyorsunuz hareketi, düşmanlarınız dörde, beşe ayrılıyor. Grafikler de tüm bu şenliği gayet iyi resmediyor.

ALKOLLÜ ARAÇ KULLANIMI

Afro son derece basit bir oyun. Gayet çıtır çerez tadında, ortalama bir eğlencelik. Çok oynanırsa bayıyor. Azar azar oynayın, tadında bırakın. Diyaloglar kimi zaman eğlenceli olabiliyor. E tabii, Samuel Jackson faktörü var. Sevgili abimiz oyunu seslendirenlerin arasında yer alıyor. Müzikler de aynı şekilde gayet gaz ve eğlenceli. Ahanda oyunumuz bundan ibarettir. Karnesine de bir bakın, kararınızı verin ve başka oyunlarda tekrar buluşalım. Çok bekletmeyin ha!

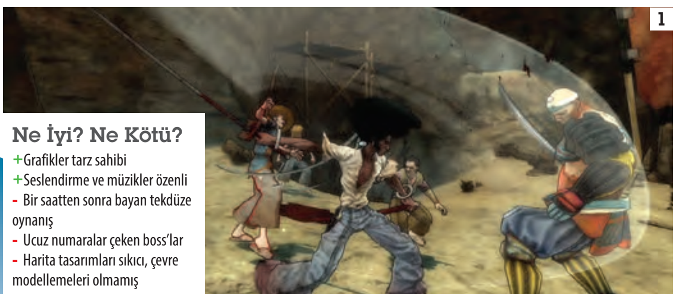




1- - Bel altına vurma dedin, vurmadım. Üstüne vurdum.
- Anlayışına tüküreyim!

2- Köprü üstü aşıkları şiddeti sever.





1- Oltamızı sallıyoruz ve düşmanın sazanlık yapmasını bekliyoruz.

2- - Hii, Mahmut Hoca!



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Grafikler tarz sahibi
+ Seslendirme ve müzikler özenli
- Bir saatten sonra bayan tekdüze oynanış
- Ucuz numaralar çeken boss'lar
- Harita tasarımları sıkıcı, çevre modellemeleri olmamış

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

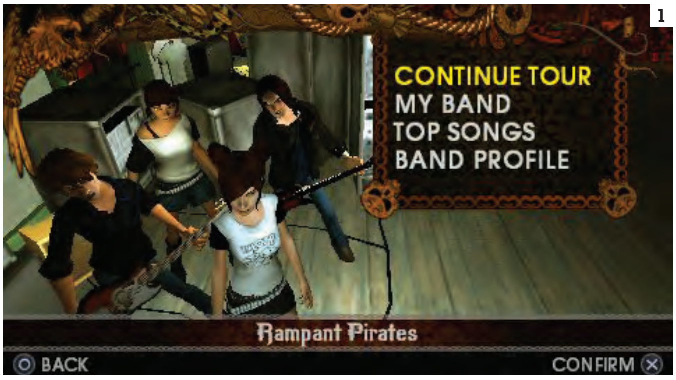
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Kararında bırakırsanız ortalama bir eğlencelik olabilir. Tersi halinde kusabilirsiniz.

6.7

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Midway > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (159 TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** www.bloodisbeautiful.com



1- Kendi grubunuzu istediğiniz gibi özelleştirip tasarlayabilirsiniz. Kıyafet ve aksesuarlarından tutun, saçlara kadar!

2- Gitaristin kafası neden öyle "Şeytan" filmindeki gibi dönmüş? Şarkıyla bir alakası olabilir mi ki acaba? (İpucu: "Road so far...")





Bazı şarkıların belli kısımlarında, bazı enstrümanlara özel "solo" bölümleriyle karşılaşacaksınız. Alacağınız puanı maksimuma çıkartmak için Overdrive kullanmanın tam zamanı!

ROCK BAND UNPLUGGED

PSP'Yİ BOŞUNA AŞAĞI YUKARI SALLAMAYIN, OVERDRIVE ÖYLE OLMUYOR -CAN ARABACI

Patapon gibi özel bazı oyunları olsa da PSP'nin daha ciddi bir müzik-ritim oyununun eksikliğini çektiği bir gerçek. En azından şu ana kadar öyleydi. Rock Band Unplugged'ın yaptığı işi gördükten sonra bu konudaki şikayetlerin aniden kesileceğine eminim.

Açıkçası ilk başta çok bir şey beklemiyordum Rock Band'den. Böyle bir oyunu gerçek gitar setiyle konsolda oynamak varken ne diye PSP'de oynayacaktım ki? PS3 ve 360 gibi iki güçlü düşmana rağmen PSP'nin de bir şeyler başarabildiğini ve Rock Band'i avcumun içinde de oynamanın inanılmaz zevkli olduğunu keşfetmem çok uzun sürmedi.

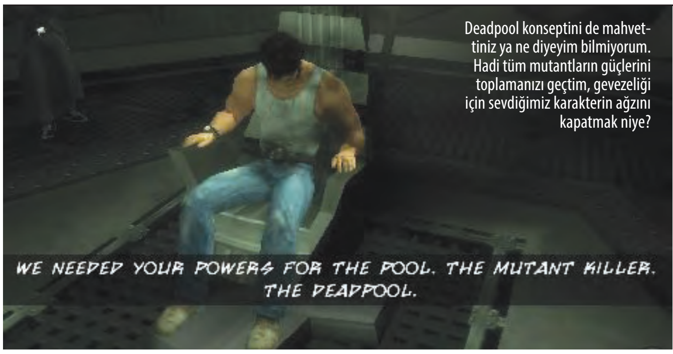
Öncelikle oyunda bas gitar, bateri, vokal ve gitarı aynı anda kontrol ettiğinizi ve şarkı sırasında dinamik olarak birinden diğerine sürekli geçiş yaptığınızı söyleyeyim. Evet, hepsi birden ama gözünüz korkmasın. Çünkü oyun bu dört enstrüman arasındaki geçişler için çok güzel bir denge kurmuş durumda. Örneğin bateriyi mi kontrol ediyorsunuz? Eğer belli bir süre hatasız giderek "phrase"i tamamlayabilirseniz baterinin kontrolü bir süreliğine otomatik pilota geçiyor ve siz o sırada L ve R tuşlarını kullanarak diğer enstrümanları kullanıyorsunuz. Tamamladığınız her phrase'in ardından aldığınız puanı katlayan bonuslar da sizi kusursuz phrase'ler yapmaya itiyor. Hele ki 5x puan üzerine bir de overdrive patlatırsanız aldığınız puan 11 katına çıkıyor ki çaldığınız şarkılarda 5 yıldızı hedefliyorsanız overdrive'ı bu şekilde kullanmanız şart.

Yerim dar, o yüzden Rock Band Unplugged'ın bahsetmek istediğim tonla özelliğini keşfetmek size kalıyor. Ancak kendi grubunuzu yaratma seçeneğiyle olsun, menajerleri, şehir şehir dolaşıp özel turnelere çıkma imkânı ve başarılı şarkı seçimleriyle olsun Rockband Unplugged, müzik-ritim oyunlarının PSP ayağında tahta oturmayı başarıyor. El konsollarında da deli gibi bateri çalıp vokal yapabileceğimizin canlı bir kanıtı olarak hem de. Ve muhtemelen PSP'ye bir Guitar Hero oyunu çıkmadığı sürece de o tahtta oturuyor olacak. Hem her şey bir yana istediğiniz yerde, istediğiniz zaman *Carry On Wayward Son* çalabilme fırsatını niye tepesiniz ki?

Gidin, deniz kıyısında dalgalar ayaklarınızı serinletirken mis gibi Carry On Wayward Son çalın (ama PSP'ye su kaçırmayın).

9.0

> **Tür:** Müzik/Ritim > **Yapım:** Backbone, Harmonix Music Systems > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +13 > **Web Sitesi:** www.rockband.com



Deadpool konseptini de mahvettiniz ya ne diyeyim bilmiyorum. Hadi tüm mutantların güçlerini toplamanızı geçtim, gevezeliği için sevdiğimiz karakterin ağzını kapatmak niye?



Bazı Loganlar puslu havaları değil geniş alanları sever.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

"ASLA ADI DÜZENBAZ OLAN BİRİNE GÜVENME..." -CAN ARABACI

Film oyunlarına karşı genel önyargı çoğunlukla filmin adından yararlanmak amacıyla yapıldıkları ve ortalamanın üzerine çıkamadıkları yönündedir. Sadece oyuncular arasında değil, işini profesyonel ve tarafsız bir şekilde yapan oyun editörlerinde de bu kanı yaygındır. Şu anda incelemesini okuduğunuz oyun, Kuekuatsheu ve yalnız ayın hikâyesini anlatan, ortalama çizgisini geçmeyi başarmış nadir film oyunlarından biri.

Her ne kadar başarısı PC sürümü kadar büyük olmasa da, Wolverine'in PSP versiyonu da kendine has artılara sahip. Katıksız bir aksiyon oyunu olarak karşımıza çıkan X-Men Origins, hikâyesini Wolverine'in yaşadığı flashbackler aracılığıyla anlatıyor. Logan'ın Japonya'da başlayıp Stryker'ın mutantlar üzerinde deney yaptığı adada biten macerasında ana hedefiniz her zaman için önünüzdeki engelleri ortadan kaldırmak ve belli bir noktaya ulaşmak. Genelde tek yaptığınız bu olsa da, her bölüm başında sizden istenen ama yapmak zorunda olmadığınız ikincil görevleriniz de var. Bu görevleri de başarıyla tamamlayacak olursanız yeni kostümler, ses kayıtları, konsept resimleri gibi bonuslar ana menüdeki Extras bölümü altında açılıyor. İkincil görevleri tamamlamaya çalışmak oyunun ömrünü bir parça uzatsa da, Wolverine'i bir kez bitirdikten sonra tekrar oynamak için herhangi bir sebebiniz olmadığını fark edeceksiniz.

Logan'ın macerası boyunca karşınıza çıkacak olan düşmanlar arasında askerler, mutantlar ve robotlar var. Ve eminim siz de benim gibi robotlardan nefret edeceksiniz. Büyükler, zor ölüyorlar ve bazıları kalkanları açık olduğu süre boyunca hasar almıyor. Bu noktada ilacınız, Logan'ın Rage özelliği. Rage barınızı doldurur doldurmaz kullanarak robotları kısa yoldan halletmeye bakın, yoksa oyundan alacağınız zevk robotlarla dövüşürken yapacağınız sinirin yanında oldukça hafif kalabilir.

Wolverine'in PSP çıkartması PC sürümü kadar başarılı değil ama açık havada aksiyon peşinde koşmak için birebir olduğu kesin.

Tatil havasına girdiğiniz gün edinip oynamaya başlayın, robotlar bile canınızı sıkamayacak.

7.9

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Amaze > **Türkiye Dağıtıcısı:** Activision > **Yaş Sınırı:** +13 > **Web Sitesi:** www.x-menorigins.com



ÇÖLDE VAHA GİBİ - FURKAN FARUK AKINCI

Havayı elinizle tutamıyorsunuz, değil mi? Ya da sizi hayatta tutan, soluduğunuz oksijeni sık sık unutuyorsunuz. Şimdi bir an için oksijenin farkına varmanızı istiyorum. Mümkünse balkona çıkın ve derin derin nefes alın. Sonra da en son hangi oyunun senaryosuna kafa patlattığınızı, hikâye anlatımı karşısında şok olduğunuzu aklınıza getirmeye çalışın. Hadi ama durmayın. Sonuçta Xbox 360 sayfasındayız ve çoğumuz yeni nesil konsollarda oyun oynamanın nasıl bir şey olduğunu biliyoruz. Bilmeyenlere de özetleyelim: Birkaç istisna hariç, vur patlasın çal oynasın.

TAM DA SIKILMIŞKEN…

Hikâye önemlidir. Uzun zamandır oyun oynayan bir oyuncu için daha da önemlidir. Ve en kötü J-RYO (Japon işi rol yapma oyunu) bile en sağlam Amerikan oyunundan daha sıkı bir senaryoya sahiptir (istisnalar hariç, gelmeyin üstüme!). En baştan söyleyeyim, Star Ocean: The Last Hope (SOtLH), türü içinde gayet ortalama bir oyun.

Ama uzunca bir süredir kıymeti unutulan bir şeyi hatırlattı bana. Tıpkı hayatı kovalamaya çalışırken unuttuğumuz oksijen gibi, özenle kaleme alınmış bir senaryonun bir oyun için ne derece önemli olduğu geldi aklıma. "Evet ya" dedim. "*Far Cry 2*'de eksik olan buydu… Ya da *Vegas 2*'de. Hatta *Homecoming*'de, *Resident Evil 5*'te…" Yazımına ve anlatımına emek verilmiş bir senaryo, karakterler, diyaloglar… SOtLH, uzak bir gelecekte insanlığın Üçüncü Dünya Savaşı'ndan sonra kendine yeni bir ev bulmak amacıyla uzayın derinliklerine yaptığı seyahati konu alıyor. En kaba tabiriyle konu bu! Ancak bu oyunu oynayacak olan kısıtlı kitleye daha fazlasını anlatarak işin tadını kaçırmak istemiyorum. Eğer böyle bir tatsızlık çıkaracaksam da sebebi oyundan mümkün olduğu kadar az bahsetmem ve karakterleri dahi anlatmamam olsun istiyorum. Yine de genel tabloyu çizebilmek adına birkaç kelam edeceğim tabii ki… Maksat, adet yerini bulsun. Fakat asıl amacım sizi oyuna tertemiz bir zihinle uğurlayabilmek ve Star Ocean'ı bir şekilde denemenizi sağlamak.

SAHİP ÇIKIN

SOtLH'da gezegenler arası seyahatlere çıkacak, karakterlerinizi ve partinizi mümkün olduğu kadar geliştirmeye çalışacaksınız. Savaş sistemi gayet eğlenceli. Elbette ki birkaç aksaklık var ama görmezden gelinmeyecek kadar ciddi değil hiçbiri. Zaten daha önce Star Ocean serisinden bir oyun oynadıysanız az çok neyle karşılaşacağınızı biliyorsunuz. Savaş sistemi oldukça derin ve eğlenceli, aynı zamanda farklı taktiklere açık. Diğer taraftan başında uzunca bir zaman harcayacağınız detaylı bir zanaat sistemi de bulunuyor. Ancak oyunun asıl güzelliği, konusunda ve karakterlerinde saklı. Bu oyun ciddi anlamda çölde bir vaha gibi geldi bana. Ve daha fazla J-RYO oynamam(ız) gerektiğini hatırlattı.

Ha, bu arada bilmek isterseniz söyleyeyim, grafiklerden gözünüzü alamayacaksınız. Ara sahneler de tekrar tekrar izlenesi, son derece kaliteli videolardan oluşuyor. Müzikler oyunun dramatik yapısını bütünleyerek, üzerlerine düşen görevi yerine getiriyorlar. Zaten oyunu o kadar seveceksiniz ki damağınızda bıraktığı tadı kaybetmemek için OST'sini edinme ihtiyacı duyacaksınız. Eh, daha ne diyeyim? Çok bile dedim. Güzel senaryo, bütünleşebildiğiniz karakterler, kaliteli müzikler ve eğlenceli bir oynanış. Tamam, tür içinde belki SOtLH'dan daha iyi oyunlar gördük ama dediğim gibi: Konsol oyunları söz konusu olduğunda tıpkı çölde bir vaha gibi bu oyun… Tüm X360 sahiplerine şiddetle tavsiyemdir.



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Kaliteli senaryo ve karakterler
+ Hoş grafikler
+ Eğlenceli savaş sistemi
+ Gezecek görecek çok yer var
- Nadir de olsa zorluğuyla çıldırtabiliyor
- Yüz animasyonları daha iyi olabilirdi

Onca galaksi gezdik ve en sonunda 8 derece hipermetrop olan bir melek bulduk.



1- Sabaha karşı düzgün resimaltı yazısı bulamayan editör Şekip'i karanlıklarda kaybolurken izliyorsunuz.



2- Siz sormadan ben söyleyeyim: Evet, hepsine gidebiliyorsunuz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Tadını çıkara çıkara oynayabileceğiniz tam bir keyif oyunu. Aynı zamanda içinde türlü duygular yaşayabileceğiniz karmaşık bir drama.

8.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Square Enix > **Dağıtım:** Square Enix > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Web Sitesi:** na.square-enix.com/starocean/



1- Haritalar detaylı ve etkileşimli. Soldaki çöp torbalarını dağıtabilir, araçları patlatabilir, tozu dumana katıp ortalığı cehenneme çevirebilirsiniz.

2- 8 insanın birbirine ateş ettiği ve kimsenin tek sıyrık bile almadığı çarpışmaları elbette Sixaxis'e borçluyuz.

1


2


İKİ KİŞİ COUNTER STRIKE OYNARKEN ÜÇÜNCÜYE NE DÜŞER? -KAAN ALKIN

Yaklaşık bir saattir *World at War* oynuyorum ve hayır, yazının başlığını yanlış atmadım. Sadece bu yazıya başlamadan önce biraz sakinleşmem, oyun gibi bir oyun oynamam gerekiyordu. Sakinleştim mi peki? Kısmen. Ama yine de başlayabiliriz.

SOCOM serisiyle aram hiçbir zaman iyi olmadı. Eğer konsolda bir oyun oynuyorsam ve ekranın ortasında bir crosshair varsa, zaten aramın iyi olmasına imkân yok. İki tane analog kolla, icadından beri farenin yaptığı işe kalkışmak, en azından benim için angaryadan fazlası değildir. Neyse, bu genel bilgiden sonra oyuna dönelim. Ciddi bir fan kitlesine sahip bir oyun SOCOM, bu yüzden oyuna girdiğimde oyuncu, sunucu bulma derdim pek olmadı. Asıl çile oyuna girebilmekti zaten. Öncelikle oyunu kurmam gerekti. Birkaç GB yere ihtiyacı olan oyun için bir kısım kayıt dosyası, demo ve film çöpe gitti. Oyunun kurulumunu tamamlayıp ilk kez çalıştırdığımda bu kez internet bağlantım olmadan oynayamayacağımı öğrendim çünkü oyunda tek kişilik bir senaryo yer almıyor. Eh, ofise yeni taşındığımız için internet bağlantımız da henüz yoktu. Sonuç olarak oyunun karşısına ayın son günlerinde, bağlantı sorunu giderildikten sonra oturabildim. Taşınmanın ve derginin verdiği yorgunluğu da atmak maksadıyla kuruldum oyun odasına, SOCOM'u çalıştırdım ve… Önce 153MB'lık bir güncelleme indirmesini bekledim. Tüm yorgunluğun üstüne gösterdiğim bu çabanın karşılığını alacağımı umarak paldır küldür daldım ortama.

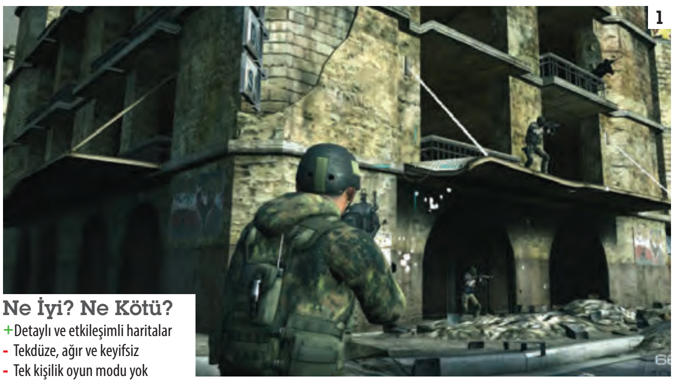
BEN SANA ONLINE OLAMAZSIN DEMEDİM

Oyunun online becerilerinin gayet iyi olduğunu söylemeliyim. Sesli sohbet odalarının yanında takım, klan gibi gruplaşmalar için de türlü araç sunuyor. Bölgesel ya da dünya çapında turnuvalara, karşılaşmalara imkân veriyor. Bunların hepsi iyi güzel ama oyunu üçüncü şahıs kamerasından oynuyorsunuz, bu kısmı güzel değil mesela. Birkaç farklı oyun tipi olmasına rağmen insanlar hep aynı modu oynuyor ve tahmin edebileceğiniz gibi o da bomba koy, bomba kurtar muhabbeti. Oyunun bu bölümü bizi alıp yıllar öncesine, *Counter-Strike* günlerine götürüyor. Çünkü bana sorarsanız oyun *Counter-Strike*'ın sunduğundan bir lokma fazlasını sunmuyor SOCOM. HD grafiklerin kalitesi ya da haritaların detay seviyesi konusunda hiçbir eleştirim yok ancak gerçekçilik diye üstüne gidilen mevzunun sonuçları hiç de hoş değil: Daha yavaş ilerleyen oyuncular, hiç görülmeyen düşmanlar, renk paletinde eriyip giden ayrıntılar… Yapımcılar insanların bu oyunları salonda, oturma odasında ve yeterince şanslıysa HD bir televizyonda oynadıklarını unutuyorlar sanırım. Göremediğiniz düşmanlar arkanızda bittiği zaman, siz o güzel poligonlarınızı arkanıza çevirene kadar canınıza okuyorlar. Sixaxis kullanarak, en az benim kadar beceriksiz olan oyuncuların bir kısmının en azından yüzünü görmeyi başardım ölmeden önce. Bu da benim büyük gururumdur. İlk kurşun isabet ettiğinde yapışıyorum analoga, ben ağır ağır dönerken rakip oyuncu da taramaya devam ediyor. Otuzluk şarjörün 28 mermisi duvara resmimi çizerken, kalan iki tanesi canımdan ediyor. Arkasına dönme özürlü bir karakterle, nişan alma özürlü bir karakterin hikâyesini dinlediniz.

KONSOLCULAR AYAKLANIN!

Oyun 32 oyuncuya kadar sunucuları destekliyor. Ancak ağzına kadar dolu bir sunucu bulmanız her zaman mümkün değil. Confrontation'ın hepsi birbirinden büyük yedi haritasında, 10-12 kişilik bir oyuncu topluluğu bir araya gelince, karşılaşmanın büyük kısmı oyuncu görmeye çalışarak geçiyor (oyunun isminin her şeyi bu kadar güzel özetlemesi çok ironik). Yıllardır SOCOM'u severek oynuyorsanız kusura bakmayın fakat ben böyle ağır aksak bir oyun daha görmedim. Çakma olması bir yana, insanı oyun oynamaktan soğutuyor. Beni kendimden soğutan bölümüyse en sona sakladım. Oyunumuzun tanıtımında "kurşunlar duvardan geçebiliyor" yazıyor. O kurşunları 10 sene önce sıktık o duvara güzelim ya, ne diyorsun sen? Konsolcular uyumayın ayakta.


Şaşırtmacalı soru: Crosshair'in altındaki adamı görebiliyor musunuz?

1


Ne İyi? Ne Kötü?
+ Detaylı ve etkileşimli haritalar
- Tekdüze, ağır ve keyifsiz
- Tek kişilik oyun modu yok

1- Resim muhtemelen küçük olacağından balkonun tırabzanına enine uzanmış amcayı göremiyorsunuz.

2- Her oyunda ekibin diğer yarısından kopmadan ilerlemeye kastım ama imkansız olduğunu gördüm. Bu resim için poz vermeyi başaran arkadaşları tebrik ediyorum.

2


SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Oynayabileceğiniz eski ve yeni birçok online shooter dururken, PS3'teki bir SOCOM'a ihtiyacınız yok.

4.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Slant Six Games > **Dağıtım:** Sony Türkiye > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Web Sitesi:** www.socom.com

UFC 2009 UNDISPUTED

STİLİNE KURBAN OLDUKLARIM BENİM

-GÖKTUĞ YÜKSEL

Şen Aile Kasabı Recep'e gidiyorsunuz, iki kilo kıyma çektiriyorsunuz… Eve geliyorsunuz ve kıymanın çok yağlı olduğunu görüyorsunuz, Recep'e kafa kol dalasınız geliyor...

Öz Babacanlar firmasının Mercedes otobüslerinden birinde Kayseri'ye gidiyorsunuz. Adamın tekine bir hal geliyor ve havada duruyor. Adamı yere indirmek için otobüs mola veriyor, geç kalıyorsunuz, sinirleniyorsunuz, havada duran adama girişesiniz geliyor...

Yapmayın, etmeyin, üzmeyin beni. İçinizdeki canavarı gerçek hayatta dışarı atmak yerine artık UFC 2009: Undisputed ile dışarıya salabilirsiniz... "Dünyanın en hızlı büyüyen sporu" olarak yayılmaya devam eden UFC'ye olan ilgim seneler öncesine dayanır. Zamanında burada okula giderken UFC'leri büyük bir heyecanla izlediğim için dersleri kaçırdığım zamanlar bile oluyordu. Zira UFC serisini ilk UFC'den itibaren izlemeye başlamıştım ve böyle yaptığınız vakit bütün dövüşçüleri daha Octagon'a attıkları ilk adımdan itibaren tanıyorsunuz. Bazılarına kıl oluyorsunuz, bazılarınıysa çok sevip benimsiyorsunuz ve her şey çok daha zevkli geliyor. O gün bugündür UFC'de yapılan hemen hemen bütün dövüşleri izledim ve yenilerini, özellikle de UFC 100'ü çok büyük bir heyecanla bekliyorum.

Her ne kadar şu anda incelemesini yapmakta olduğum UFC oyununun kalite olarak yanına bile yaklaşamayacak durumda olsa da daha önceki senelerde Xbox'ta çıkan bir UFC oyununu bol bol oynardım ve büyük bir zevk alırdım. Ancak bu oyun çıkınca o zevk de katlandı, büyüdü ve bu seviyeye geldi. Şimdiden söylüyorum ki benim gibi UFC hayranı bir insan evladıysanız bu oyunu kaçırmamanız gerekiyor.

AMAN EFENDİM KİMLER VARMIŞ

Eğer UFC'yi UFC 70'ten beri izliyorsanız haberler iyi; bildiğiniz bütün ana dövüşçüler oyunda yer alıyor arkadaşlar. Burada tek tek isim saymayacağım, dediğim gibi hemen hemen herkes var. Ancak maalesef eski UFC'lerden birçok efsane isim oyunda yer almıyor. Eğer benim gibi seriyi başından sonuna kadar izlediyseniz ilk on UFC'deki efsane isimleri sizler de hatırlıyorsunuzdur. Benim hiç sevmediğim ve sineğe benzettiğim ancak birden çok defa şampiyon olan Royce Gracie, UFC'nin en süper vücutlu sporcusu Ken Shamrock abimiz, çok matrak bir adam olan Bas Rutten, benim en sevdiğim adamlardan biri olan ve kendini çok beğenmiş olsa da şirinliğini kaybetmeyen Tank Abbott oyunda yer almıyor maalesef. Zaten ilk UFC'lerde siklet kategorisi de yoktu. Hayvan gibi bir adamla ufacık bir garibanın dövüşmesine izin vardı ve bence o hali daha bir zevkliydi sanki. Ama eminim ilerleyen yıllarda bu tür modları da oyuna ekleyecekler. Ancak şimdilik istemediğiniz kadar dövüşçü, çok süper modellenmiş ve hareketlendirilmiş şekilde sizleri bekliyor.

Bildiğiniz üzere UFC'nin en büyük olaylarından biri, değişik dövüş stillerine sahip dövüşçülerin karşılaşması. Yani bir güreşçiyle bir tekvandocunun veya bir boksörle kickboxer'ın yüzleşmesi UFC için gayet normal bir olay. Oyuna da zaten bütün bu stilleri aktarmışlar. Boks, Jui-Jitsu, Güreş, Muay Thai, Kickboxing ve Judo. Adamlar oynanabilirliği mükemmel yaptıkları için bu türlerin hepsinden kendine has bir zevk alabiliyorsunuz. Zaten sizlere bu oyun için en büyük önerim, mutlaka bütün eğitim bölümlerini bitirmenizdir. Zira "submission hold" nasıl yapılır veya rakip nasıl alaşağı edilir bilmedikten sonra bu oyunda pek bir şey yapabileceğinizi zannetmiyorum. Burada bütün bunları "işte sağa doğru yarım ay yapınca şu oluyor, bu oluyor" diye anlatmama imkân yok. Ancak eğitimleri bitirip oynanış sistemini kavradıktan sonra oyun dadından yinmiyor gençler. Aynı gerçek UFC'deki gibi strateji unsuru oyunun içine dahil oluyor ve adam gibi hareketler yapmadıkça da dayak yiyorsunuz. Ama diyeceğim odur ki adamlar oynanabilirliği mükemmel yapmışlar. Süper gerçekçi, çok hoş.





1- Chuck Liddell, ailenizin yazarı Gök'e headlock yapıyor.

2- Tosun Paşam, siz bir güreş tutsanız da şu meydanlar bir titrese...

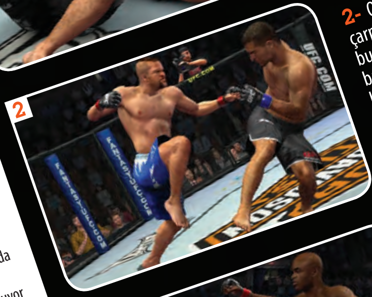


Lan olm bi rahat durmadın, şu bitlerini temizleyeyim dedim, terler akıttın sırtımdan ya!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Grafikler, sesler, müzik, animasyon, modellemeler
+ Kariyer modu gayet hoş olmuş
+ Klasik dövüşleri yeniden yaşayabilmeniz
+ Acayip güzel lan işte, alın ya
- Submission olayını öğrenmek zor olabiliyor!
- Menüler ve arka plan sesleri çok spoiler içeriyor
- Birtakım efsane dövüşçüler oyunda yer almıyor
- Menülerde bazen yavaşlama oluyor







1- Ben daha büyüğüm, harita bende duracak.

2- O dizler birbirine çarptığında Iceman'in bu kadar kararlı bakacak takati kalmayacak.

3- Ankara Havası çalıyorsa oynamadan duramam.

CLIPPING DE NE OLA?

Oyun çıkmadan evvel yapımcıların videolarını izlediğimde heriflerin "katiyen clipping görmeyeceksiniz" dediklerini anımsıyordum ve oyunu da bu açıdan büyük bir heyecanla bekliyordum. Oynadıktan sonra gördüm ki adamlar hakikaten bu konuya çok özenmişler. Tekmeler, yumruklar falan katiyen birbirinin içine girmiyor, yerdeki güreş mo-dunda her şey son derece gerçekçi gözüküyor. Hiçbir yapmacıklık yok, o yüzden yapımcıların alnından öpüyorum, bununla da kalmıyorum, dövüşçülerin terlemiş alınlarından da öpüyorum ve ağzımı tuzu bol bir tat kaplıyor. Olsun. Alın teri işte ne güzel. Grafiklerin ve modellemenin de ne derece harikulade yapıldığın-dan sanırım bahsetmiştim.

Artık her oyunda bir kariyer modu var arkadaşlar. Ben *Tetris*'te bile ka-riye yapmaya başlayacağım yakın-da. Kendi blokçu dükkânımı falan satıp uzun dörtlü çubuk ihtiyacı olanlara karaborsadan uzun çubuk yollayacağım. Dolayısıyla kariyer modu UFC'de de olmasa olmazdı. Herkesin tahmin ettiği gibi gelişiyor kariyer modundaki olaylar. Kendini-ze bir dövüşçü yaratıyorsunuz, işte kelle-i şerifinizi falan ayarlıyorsu-nuz, vücut ne kadar olacak, ne tür dövüşecek bu adam, adı sanı ne ola-cak, ne tür şort giyecek, şorta rek-lam koyacak mı, koyarsa kaç tane koyacak, elemanın kulakları ezik olacak mı, dizlik takacak mı, Zeki Müren de bizi görecek mi falan gibi. Bunlar diğer oyunlarda olduğu gibi çok detaylı yapılmış, detaya gireme-yeceğim şimdi. Daha sonra amatör olarak diğer amatörlerle dövüşme-ye başlıyorsunuz. Namınız etrafa ya-yıldıktan sonra dövüşleri ayarlayan bir adam size yeni teklifler getiriyor ve yeni dövüşün kaç hafta sonra olduğunu söylüyor. Bu haftaları antrenman yaparak ve dinlenerek geçiriyorsunuz. Son iki haftanızı dinlenmeye ayırmayı unutmayın.

Ringe, pardon Octagon'a yorgun bir şekilde çıkarsanız ne kadar güçlü olursanız olun dayak yersiniz. Yani mesela benim en sevdiğim dövüşçü olan Chuck "The Iceman" Liddell yüzde onluk bir enerjiyle karşıma çıkarsa, o Octagon'un içinde onu anasından doğduğuna pişman ederim, anasından emmiş olduğu sütleri burnundan süzüp pastorize ederim, eşek sudan gelinceye kadar döverim... Evet saçmaladım, olsun, saçmalamak parayla değil nasıl olsa. Ama hakikaten, ne olur beni seviyorsanız her dövüşe iyi dinlenip çıkın. Küserim bak. Chuck Liddell'i de seçin bol bol. Chuck'le zamanın-da Los Angeles'ta tanışmıştım ve bana basit bir "headlock" gösterisi yapmasını rica etmiştim. Amcaoğlu da sağolsun beni kırmamıştı ve headlock yapmıştı ki ben daha bir saniye bile durmadan "Tap Out" yapmıştım. Adam çam yarması gibi bir şey, TV'de çok iri yarı gözükme-diğine bakmayın, tam çam yarması. O kollar zaten birbiriyle kavuşunca otomatik olacak boğazınız sıkılmış oluyor. Çok iyi ve esprili bir adam yalnız, onu da belirteyim.

SANA DÖVÜŞMEYİ ÖĞRETECEĞİM ÇEKİRGE

Ne yazık ki oyunda *Fight Night* veya *Rocky* oyunlarında olduğu gibi fizik-sel, yani hakikaten bizim yaptığımız bir antrenman yok. Sadece ne tür antrenman yapmak istediğimizi seçiyoruz ve o hafta ona adanmış oluyor. Ancak kariyerde biraz iler-ledikten sonra dövüş okullarından adamlar size yardım etme teklifinde bulunuyor. Bunları kabul ederseniz önünüzdeki rakibin dövüş stiline göre bu adamlar sizi çalıştırıyor, yani ringe çıkıp gerçekten antrenman yapıyorsunuz ve iyi dövüşürseniz gücünüz artıyor. Sparring demişler bu olaya oyun içinde.

Yahu arkadaşlar, ben bir başladım mı kendimi tutamıyorum. Oyun hakkın-da daha yazılacak tonla şey var ancak yer kalmadığı için müziklerden ve sunumdan da bahsedip yazımı son-landıracağım. Şunu rahatlıkla söyle-yebilirim ki dövüşlerin anlatımı da gayet gerçekçi olmuş. Aynı kelimeler çok nadir tekrarlanıyor ve maçı sunan adamlar da orijinal UFC'yi sunanlar. Rock ve metal türündeki müzikler de oyuna cuk oturmuş. Yani grafikler konusundaki kusursuzluğa sesleri de ekleyebilirsiniz. Bravo lan adamlara. Tuzlu alınları bir kere daha yalıyorum.

GUG: GÖK USTANIN GAZI

Geçen gün gittiğim bir doğum günü partisinde Omaha'dan yarı profesyo-nel bir UFC "Cage Fighter" ile tanış-tım ve bu konudaki gazımı kendisine ilettim. Adamla 35-40 dakika sohbet ettikten sonra kendisinin çalıştığı (yani dövüşler için çalıştığı) mekânın yerini ve adresini öğrendim. Beni de davet etti ve bu işe bir sürü kişinin ilgi duyduğunu ve bu tür şeyleri (Muay-Thai teknikleri, Sumbission Hold'ları falan) oradan öğrettiklerini söyledi. Hayatta her şeyi deneyen bir insan olarak yakın gelecekte oraya gitmeyi ve bu işe de el atmayı düşünüyorum. Ancak o zamana kadar gazımı UFC 2009: Undisputed oynayarak atabiliyorum. 2010 versi-yonunda buluşmak üzere...



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

İçinizdeki çılgın yaratığı yolda sokakta değil, ekranda dışarı salmak isterseniz bundan iyisini bulamazsınız.

8.8

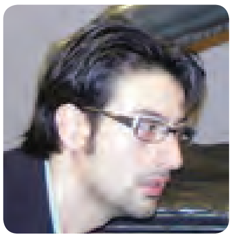
PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Yuke's > **Türkiye Dağıtıcısı:** Sony Türkiye > **Yaş Sınırı:** 15+
> **Web Sitesi:** www.ufcundisputed.com





USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

KONUŞUN, OYUNDAYKEN DE KONUŞUN

Devasa online oyun türüne bağlanmış oyun severler için sesli iletişim programları, yeni kurulmuş işletim sistemine bir ofis yazılım paketi kurmak kadar olmazsa olmazdır. Zaten koordinasyonun bu denli yüksek olduğu bir oyun türünde, oyunun kaderini ve eğlencesini klavyeye bırakmak israf olur. Düşen sunucu fiyatları nedeniyle küçük bir loncanın (kişi sayısına göre) masrafı 4–8 Amerikan dolarına mal olurken, 100 kişilik kalabalık bir lonca ayda 25 dolara sesli olarak sefere çıkabiliyor (detaylar için gameservers.com'a bakılabilir). Böylece onlarca kişi aynı anda, sesli iletişim yüzünden lag'la boğuşmadan görüşebilir. Eğer devasa online'larla ilginiz yoksa (mesela klavyeye mahkûm kalmış bir strateji severseniz) veya birkaç kişilik muhabbetler çeviren casual bir grupsanız adres değişiyor. Oyunlarla birlikte gelen çözümler hâlâ kalitesiz ve sorunlu olduğundan alternatif yollara yöneliyoruz.
Bunlar arasından tavsiyem, hızlı ve temiz bir görüşme sunan Skype üzerinden telekonferans. Böylece oyun sırasında taktik ve geyik muhabbeti paylaşabilir, kamera desteğiyle oyun sırasında veya sonrasında arkadaşınızın yüz ifadesini görebilirsiniz. Ventrilo/Teamspeak veya Skype; ne kullanırsanız kullanın online oyunda konuşma lüksünden uzak kalmayın. Oyundan aldığınız keyif katlanacaktır.



WARHAMMER ONLINE: LAND OF THE DEAD

İstediği patlamayı yapamasa da yüzü kara çıkmayan WAR, Land of the Dead isimli ilk paketiyle oyuna Antik Mısır atmosferine sahip tamamen yeni bir bölge ekliyor. Eklenen yeni mod Dark Age of Camelot'daki Darkness Falls zindan modelinden esinlenmiş. Bu bölge Destruction ve Order arasında bulunan yüksek seviye bir PvE bölgesi. Yani PvE'nin tadını çıkarmak ve ödülleri toplamak için önce RvR ile rakibi dümdüz etmek gerekiyor. Oyuncuları birbirine düşürmek için parlak bir fikir. Land of the Dead'a girmek için Realm'daki tug-o-war'un kazanılması da şart. Mythic'in planına göre, bir fraksiyon bölgeyi ele geçirince diğeri 30 dakika bloklanacak. Tabii bölge el değiştirdiğinde görev üzerinde olan oyuncular dışarı postalanmayacak. Yalnızca görevlerine işgal kuvvetleri de dâhil olacak. Mythic bu sistemin içine 18 Public Quest ekleyecek ve bunların neticesinde grubu piramide taşıyacak. Yapımcı bu görevlerin sonucunu karakterin seviyesinden çok oyuncuların bireysel yeteneklerinin belirleyeceğini belirtiyor. Paketle oyuna eklenecek görevler arasında Carrion Eggs, Sealed Tombs, Defend the Docks, Dig the Door gibi yeni modlar bulunuyor. Gelecek ay yeni görev türlerinden ayrıca bahsedeceğiz ama en azından birine dokunmadan haberi noktalamak istemiyorum:

Carrion Eggs'de oyuncular birkaç leşçil kuşun yumurtasını kırarak oyuna başlıyorlar. Kuşlar saldırıyla beraber yuvalarla dolu dik bir yamaca doğru yükseliyor. Oyuncular kayalıklardan hoplaya zıplaya tepeye varıyor ve saldırıya hazırlanıyorlar. Görev verilen zaman sınırı içinde tamamlanmazsa kuşlar oyuncuları teker teker aşağıya atıyor. Yapımcılar bu şekilde bölgede birçok mini oyunla kendini tekrar hissini kırmayı umuyor.

BLIZZARD'A YENİ FİKRİ MÜLK

StarCraft, Diablo, WarCraft, WarCraft, StarCraft, Diablo… Blizzard'ın oyun sıralaması değişse de ne kalitesi değişiyor ne de oyunların isimleri. Blizzard'ın resmi sitesindeki iş ilanlarına bakarak bir sonraki adımı tahmin etmeye çalışan kitle, Diablo 3 ve StarCraft 2 sonrasında yeni bir devasa online geldiğinin farkındaydı. Bunun hangi Blizzard evreninde geçeceğiyle ilgili tahminler yürütüledursun, Blizzard halkla ilişkiler müdürü Zarhym'den açıklama geldi: "Yeni oyun tamamen yeni bir fikri mülk olacak. Yani oyunun yönetimi, grafik tasarımı ve oynanışı tamamen yeniden oluşturuluyor." Ne zaman sorusuna da cevap geliyor: "Bir oyunun fikir aşamasından son safhasına gelişi yıllar alıyor. Diablo'nun geliştirilmesi yıllar sürmüştü. StarCraft 2'yi iki sene önce duyurduk ve beta testi bile yeni başlayacak." Zarhym, henüz içi boş bir kutu olan devasa oyunlarını bu haliyle reklâm etmek istemediklerini de ekledi. Söylentiler arasında oyunun motorunun WoW'un geliştirilmiş bir versiyonu olacağı, fakat teknik açıdan oldukça değişime uğrayacağı geçiyor. Diğer yandan adam haklı. Oyunun bu kadar başlarındayken gak dese daha fena kuduracağız. Yine de deli gönül merak ediyor. Blackthorne Online mı dersiniz?

GEYİĞE LOGİN

TARİHTE BUGÜN
Yıl: 2007
Norveçli bir sitenin haberine göre, bir oğlan ve kız kardeşi büyük bir geyik türünün (moose) saldırısına uğradı. Çocuk geyiği taunt ederek kız kardeşinden uzaklaştırdıktan sonra "feign death" ile geyiğin gitmesini bekledi. Aggro geçtikten sonra kaçan ikili, aynı level 30'da WoW'da yaptıklarını tekrarlayarak hayatlarının kurtulduğunu belirttiler.
Kaynak: Wowinsider.com



YILSONU DİSTOPYASI

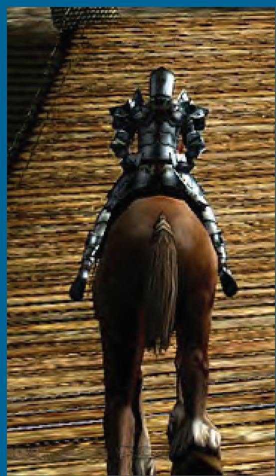
Dünyası ve adıyla Aldous Huxley'e selam çakan devasa online FPS, Huxley: The Dystopia grafiklerden sorumlu proje müdürü Andy Hong'un verdiği bilgiye göre 2009'un son çeyreğine yetişecek. Huxley, felaket sonrası senaryosunda insan ve alternatif melez ırkların hayatta kalma savaşını konu alacak.



CHAMPIONS ONLINE BİRAZ GECİKECEK

Bu ay beta incelemesine de giriştiğimiz Champions Online'ın tasarım şefi Bill Roper ("hanimiş abisinin Hellgate'i" demeyin, kızıyor) oyunun 1 Eylül 2009'a ertelendiğini duyurdu. Bu kararın oyunun beta testinden gelen geri dönüşlerle alındığı belirtiliyor (birazdan Ali'nin beta incelemesini okuyunca sebeplerini daha iyi anlayacaksınız). Erkenden çıkıp yamalarla adam edileceğine eli yüzü düzgün çıkmasını her şekilde tercih ederiz. O değil de bir London vardı, ne oldu ona… Aaah şakaydı be, şaka!

DOKUZ SAAT OYNAMAYAN NE OLSUN?



Şu aralar yapımcı Aventurine ve Eurogamer.net'in arası, sitenin Darkfall Online testi nedeniyle oldukça gerilmiş durumda. Eurogamer'ın oyuna 2/10 vermesi sonrasında yapımcı, editörün oyunu hiç oynamadığını savunmuş. Site yönetimiyse kararın editörün serbest iradesi olduğunu belirterek, oyunun 9 saat oynandığını belirtmişti. Eurogamer 9 saatlik oyunu ispatlamak için Aventurine'e bir "teknik eleman" göndermeyi teklif etse de Aventurine hem bu sürenin kontrol edilemeyeceğini vurguluyor hem de 9 saatin yetersiz olduğunu belirtiyor. Millet nelerle uğraşıyor. Bu arada cidden devasa online bir oyunu yalnızca 9 saat oynayarak yazmak? Şaka mı?



NCSOFT DEĞERİNİ KATLADI

NCSoft, pazar değerinin geçen seneye oranla %34 oranında artarak 79,4 milyar euro'ya yükseldiğini duyurdu. Şirketin kârı da %422'lik artışla 19 milyon euro'ya dayandı. Bunun pozitif etkisini Aion'da da göreceğimizi söyleyebiliriz. Ne dersiniz, oyun sektörü kazandırıyor mu nedir?

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	2009 yazı	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Free Realms	Fantastik	Ücretsiz	Kapalı Betada	2009 baharı	4/5
Force of Arms	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2009	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	4/5
Mortal Online	Fantastik	Ücretli	Alfada	2009 yazı	4/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2009	5/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Warrior Epic	Fantastik	Ücretsiz	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	5/5

KISA... KISA... KISA...

- 21–22 Ağustos'ta Anaheim-Kaliforniya'da düzenlenecek BlizzCon 2009'un 125 dolarlık ilk parti biletleri yarım saatte bitti. İkinci partinin daha kısa sürede biteceğini tahmin ediyorum.
- Bu yazıyı okuduğunuzda NCSoft tüm Guild Wars'ları içeren bir toplu paket yayınlamış olacak. Gerçi GW paketleri şu aralar D&R'da yaklaşık 25 TL'ye alınabilirken ve oyun Steam gibi seçeneklerde bulunurken beklemeniz mantıklı mı, tartışılır. Aylık ücreti olmayan GW, vereceğiniz parayı bunca zaman sonra bile sonuna kadar hak ediyor.
- Erken çıkmasına rağmen büyük umutlarımızı tamamen kurutmayan ve süper bir potansiyele sahip olan Age of Conan birinci yılını kutladı. 1.2 milyon satış sonrası dibi bulan oyuncu sayısını kemikleşmiş bir kitleye oturtan oyuna yeni bir yama da kapıda. Update 5 yamasıyla eşyalarda kişiselleştirilme elden geçiriliyor.
- Lord of the Rings Online'ın 8. yama paketi Book 8 yolda. Dol Guldur'lu büyücü Gorothul'un etrafı karıştırma planlarına karşı duracağımız paketle First Age Legendary eşya (artık barter yoluyla) sistemi değişiyor, token sistemi ve tüm sınıflar elden geçiyor. Bunlardan yorulduğumuzda da Yaz Festivali kapsamında istediğimiz kadar yiyeceğiz, içeceğiz ama kilo almayacağız.



SÜPER KAHRAMANLAR PEK DE ZEVKSİZMİŞ -ALİ SÜPERSÖNMEZ

Herhangi bir oyunun hedef kitle profiline bu kadar uyabileceğimi hiç düşünmemiştim. Galiba Champions Online tamamen benim için yaratılmış bir oyun olacak. Çizgi romanları haftalık olarak takip ediyor ve bolca DVO oynuyorsanız, bir de üstüne süper kahraman konsepti ilginizi çekiyorsa Champions Online'ı duymamış olmanız imkânsız. *City of Heroes*'un yolundan giden ve oyuncuya serbestlik vaadiyle gözlerimi parlatan Champions elime geçtiğinde hayallerimin ve beklentilerimin ne seviyede olduğunu anlatmama gerek yok herhalde. Oyunu indirmeye başladığım günden itibaren kafamda süper kahramanımı yaratmış, hatta güçlerini nasıl kazandığını anlatan "köken" öykümü bile tamamlamıştım. Süper kahramanımın zayıflığının aslında kendi lanetim olduğunuysa çok geç fark ettim. Lanetim gereği çok beklediğim her oyun gibi Champions Online da beni hayattan soğutmayı başardı.



Her DVO'da olduğu üzere, oyuna kendi karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Doğruyu söylemek gerekirse Champions'da dünyanın en detaylı karakter yaratma ekranıyla karşılaşmayı ya da kafamdaki karakteri birebir olarak yaratabilmeyi kesinlikle beklemiyordum. Kafanızda canlandırabilmeniz için anlatıyorum: Karakterim Marxman Amerika'da komünizm paranoyasının yoğun olduğu dönemde yaşamış sol görüşlü bir süper kahraman olarak hayatını sürdürüyor. Savunduğu görüşler yüzünden yakalanarak güçleri elinden alınıyor ve özel bir soğutucu hücrede donduruluyor. Uzunca bir süre orada kalıyor, ta ki bir kaza sonucu çözülene kadar. Hiç bilmediği ve uzaylıların saldırısı altındaki bir şehirde kendine geliyor ve macera başlıyor. Marxman o dönemde hâlâ bir suçlu olup olmadığından emin olamadığı için bulduğu pardösüyle kostümünü saklamaya çalışıyor. Buna rağmen pardösüsünün ve kapüşonunun altından metalik zırhı çoğu durumda açıkça kendini belli ediyor... İşte bu karakteri, birkaç küçük detay dışında, hayallerimden bile daha etkileyici şekilde oyunda yarattığımı söylersem karakter editörünün gücünü anlayabilirsiniz umarım.

HER EVE BİR SÜPER ALİ

Açıkçası ne kadar cezbedici olursa olsun karakter ekranıyla fazla oyalanmak istemedim. Betayı test ettiğim süre içerisinde sunucular sadece belirli tarihler içinde açılıyordu ve zeki yapımcılar Avrupa tarafının uyukladığı Amerikan zaman dilimini esas aldıkları için çoğu zaman bu durum benim için uykusuz geceler anlamına geliyordu. Yaratabileceğim karakterler arasında küçük yeşil plastik askerlerden devasa robotlara pek çok seçenek vardı. Elbette boyutları birbiriyle tamamen alakasız iki karakterin yürüyüş ve dövüş tarzlarının aynı olmasını bekleyemezsiniz. Champions Online'da tek bir hareket için bile en az 6-7 animasyon tarzı bulunuyor. Biliyorum daha önce de pek çok kez söylendi ama Champions Online tamamen aynı tipe sahip iki karakterle asla karşılaşmayacağımız ilk DVO olacak gibi duruyor.

Karakter yarattıktan sonra eğitim görevlerini tamamlamak üzere doğruca ilk bölgemiz Millenium City'ye geçiyoruz. Quall isimli uzaylı ırkı şehre saldırmış ve bir tür güç kalkanıyla bütün bölgeyi kapatmış durumda. İlk olarak alışılageldik hedef seçimi ve saldırı gibi temel hareketleri öğrendikten sonra yavaş yavaş oyuna geçiyoruz. Üzülerek söylemeliyim ki Champions Online karşılaştığım en tekdüze görevlere sahip DVO'lardan biri olmayı başardı. Sayıları belli düşman

1- Marxman için evrenin (ve kendi kıçının) kurtarılacağı karanlık ve sıradan bir gün...
2- Bütün bu hazırlıklar bir droide kısa devre yaptırmak için mi?

1


2






1- Millenium Alışveriş Merkezi'ne hoş geldiniz, Mango marka pelerinlerimizi denediniz mi?

2- Kafasında yazarkasa gördüğünüz NPC'ler, vergilerini düzenli ödeyen dürüst satıcılar.

gruplarının icabına bakmaktan, alakasız bölgelerde parça toplamaya kadar yıllarca bize dayatılan bütün klişe görevler CO'da sürü halinde dolaşıyor.

Dövüş sistemiyse sözde daha fazla serbestlik vaat etse de neredeyse *World of Warcraft*'taki Rouge sınıfının birebir aynısı. Belirli bir enerji puanınız var ve özelliklerinizi her kullandığınızda enerji kaybediyorsunuz. Doğal olarak kendinize en uygun hareket listesini belirliyor ve her dövüşünüzde aynı teknikleri kullanıyorsunuz. Sorun şu ki bu taktikler neredeyse hiç değişmiyor. Çok fazla özellik olması dolayısıyla neredeyse hiçbirinin diğerine göre avantajı yok. Yani belirli bir dizi belirlediyseniz bunu ne olursa olsun bozmanız gerekmiyor. Bu durum beni 3-4 saat içinde bile sinir hastası etmişken aylarca bu oyunu oynayacak insanlara neler olur, siz düşünün. Hoşuma giden tek yenilik blok sistemi oldu ki bu da öyle aman aman bir şey sayılmaz. Bazı düşmanlarınız abartılı darbeler vurmak için enerji toplamak zorunda kalacak, bu durumda blok tuşuyla karakterimizi savunma durumuna geçiriyor ve içine düştüğümüz zor durumdan en az hasarla kurtulmayı deniyoruz. Çok enerji yemesi yüzünden bu normal dövüşlerde işe yaramıyor ama en azından blok sayesinde dikkatinizi tamamen kaybetmiyorsunuz.

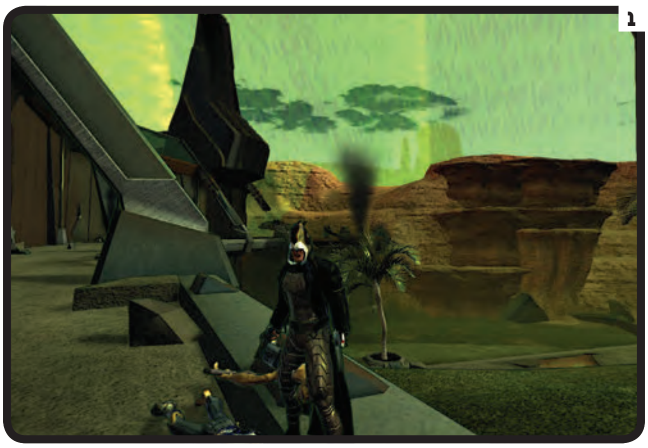
SINIFSIZ BİR DÜNYA

Oynadığım beta sürümü henüz buna izin vermiyor olsa da çeşitli güç ağaçlarını bir arada kullanma şansına sahibiz. Yani karakterinizi hem büyü hem de kas gücüyle donatabilirsiniz. Bu da bir başka önemli detay ekliyor oyuna. Champions Online'da herkes istediği karakteri yaratabildiği için tahmin edebileceğiniz üzere herhangi bir sınıf sistemi yok. Elbette doğru özellikleri kullanarak tank ve şifacı benzeri karakterler yaratabilirsiniz ama görebildiğim kadarıyla bu pek popüler bir yol değil. Sınıfların olmaması, onlarla ilgili tüm dertlerden arındırılmış bir oyun oynayacağınız anlamına gelmiyor. Öncelikle kimin ne olduğunu saptamak imkânsız olduğundan, kurulan gruplar genelde çok dengesiz. Özellikle bir zindanı veya halk görevini tamamlamaya niyetliyseniz bu başınızı oldukça ağrıtabilecek bir sorun. Halk görevleriyse fazlasıyla *Warhammer Online*'dan arak, buna rağmen hoşuma gitmediğini de söyleyemem. Abartılı güçlere sahip 15-20 izbandutun bir arada ortalığı yıkışını görmek kesinlikle çok eğlenceli.

Birkaç küçük görev ve çakma bir zindan macerasının ardından Millennium City'yi kurtarmış oluyoruz. Şehri koruyan yapay zekâ birimi, kazanılan deneyim puanlarını harcamanıza izin veriyor. Her DVO'dan alıştığımız yeteneklerin yanı sıra, CO'nun bir diğer önemli özelliği olan ulaşım güçleriyle de bu arada tanışıyoruz. Betayı denediğim sırada (ki ertelenmeseydi oyun iki hafta sonra çıkmış olacaktı) ulaşım güçlerinin hepsi açık değildi ve mevcut olanların bazıları sorunluydu.

Neyse biz elimizdeki güçlere bakalım: Hulk gibi uzun mesafeleri zıplayarak geçebiliyor, Superman misali uçabiliyor veya Spider-Man gibi bina duvarlarında salınabiliyoruz. Bunlar sorunsuz özellikler. Ne zaman ki karaya bağlı ulaşım güçleri devreye giriyor, sorun işte o noktada başlıyor. Karadan gidiyor olmamız sebebiyle etrafta ne kadar kötü adam, börtü böcek varsa hepsi bir anda arkanıza takılıyor. Uzun mesafeleri yürüdükten sonra arkanızda küçük bir ordu görmeniz işten bile değil.

Şunu açıkça söyleyebilirim ki Champions önceden açıklandığı gibi 12 Haziran'da "bitti" denip çıkartılsaydı büyük ihtimalle en kötü DVO deneyimlerinden biri olurdu. Gelen negatif yorumların ardından 1 Eylül'e ertelendi. Yaşadığım rezil beta deneyiminin ardından 1 Eylül'de gaza geleceğimi pek sanmıyorum ama yapımcıların önünde oyunu düzeltmek için koca bir yaz var. Bu şansı nasıl değerlendirecekler, merak ediyorum.





1- Yolculuklarınızı karadan yaparsanız peşinize her tür düşman takılacak.

2- İçi dolduğu zaman mekânların daha çekici görüneceği kesin.





BAYRAM DEĞİL SEYRAN DEĞİL, BU DERVISH BENİ NEDEN ÖPTÜ?

Çevrimiçi oyunlar, oyun sektörü içerisinde en hızlı gelişen ve en çok gelir getiren alanlardan biri. Bir iş adamı olarak bu oyunlardan para kazanmak istiyorsanız başvurabileceğiniz farklı yollar mevcut, ancak her biri kendisine göre avantaj ve dezavantajlar barındırıyor. Örneğin aylık üyelikler sayesinde cebinize oyuncu sayısı çarpı belirlediğiniz ücret kadar para gireceği garanti, ama bu durum insanların oyuna başlaması için bir engel oluşturuyor. Göreli olarak daha yeni bir konsept olan ufak ödemeler kısa sürede geniş bir oyuncu kitlesi oluşturmanın en kolay yolu sayılsa da oyun dengelerini altüst etme ihtimali gayet yüksek. Oyun içi reklamlar ile her oyuncuya eşit hizmet sunabilirsiniz, ama hangimiz reklamlardan nefret etmiyoruz ki? İşte yıllar önce Blizzard Entertainment çatısı altında *Diablo*, *Starcraft* ve *Warcraft* gibi oyunlar üzerinde çalışan üç kişi tarafından kurulan ArenaNet, büyük bir risk alarak hem oyun tasarımı hem de para kazanma yöntemi konusunda yeni bir yaklaşım denedi. Sonucu malum.

ÖDE-KURTUL

Guild Wars klâsik DVO'lardan farklı bir yol izleyerek oyuncular arası savaşa ağırlık veriyor. Zaten yapımcıları da oyunu bir CORPG, yani "rekabete dayalı online rol yapma oyunu" olarak tanımlıyor. İsterseniz maksimum seviyede bir karakter yaratıp doğrudan PvP ortamına dalma şansınız bile var, ama bu demek değil ki görev peşinde koşturup sıfırdan karakter geliştirmeye gerek yok. Bu şekilde hem yeni yetenekler elde edebiliyorsunuz, hem de hikâye ve görevlerin kendisi oynamak için başlı başına geçerli bir sebep oluşturuyor. Çünkü oyun, sağlam temellere oturtulmuş bir evren içerisinde olduğunuzu size hissettiriyor.

1- Kamuflaj böyle bir şey olmasa gerek.

2- Tyria'da bir gezintiye ne dersiniz?

3- Hastalık taşıyan ejderler, piknik tutkunlarının sağlığını tehdit ediyor sayın seyirciler.

1


2


3


İKİNCİSİ GELİYOR!

Yeni Guild Wars oyununun hazırlandığını yaklaşık iki senedir biliyoruz. Hikâyesi Eye of the North'un 250 yıl sonrasında geçen Guild Wars 2, DirectX10 destekli yepyeni bir oyun motoru, yeni karakter gelişim sistemi ve iki farklı PvP modu ile birlikte geliyor. Oynanabilir ırkların sayısı şimdilik Asura, Charr, Human, Norn ve Sylvari olmak üzere beş. Her bir ırk kendine has özellikler barındırıyor; örneğin Nornlar birden ayıya dönüşüp sağlıklarını ve güçlerini artırabiliyor. Kontrol sistemi baştan aşağı yenileniyor ve sonunda beklenen zıplama özelliği ekleniyor, hem de kayma ve yüzme ile birlikte. En sevindirici gelişmeyse Guild Wars 2'yi de yine aylık ücret ödeme derdine düşmeden oynayabilecek olmamız. Kavuşma tarihi için tahminler 2010 sonu veya 2011 başını gösterse de henüz resmi bir açıklama yapılmış değil. İşte size "bittiği zaman" çıkacak bir oyun daha.







Guild Wars ücretsiz bir oyun olmamasına rağmen aylık ücret barındırmıyor. Oyunu bir kez satın aldıktan sonra başka hiçbir ücret ödemeden istediğiniz kadar oynayabiliyorsunuz, ki biz buna "öde-kurtul" sistemi diyoruz. Uyduruk falan ama fena da olmadı hani. Oyunun her bir senaryosu ayrıca satılıyor ama bir tanesi yeni başlayan bir oyuncuyu uzun süre idare ediyor.

VUR-KAÇ

Guild Wars hakkında en çok sorulan soruların bir listesini yapsak, ilk sırada açık arayla hangi oyundan başlamak gerektiği gelir. Şu anda satın alabileceğiniz dört adet Guild Wars oyunu, bölümü veya senaryosu var: Prophecies, Factions, Nightfall ve Eye of the North. Bunlardan ilk üçü tek başına çalışabiliyor, Eye of the North ise çalışmak için diğer oyunlardan herhangi birine ihtiyaç duyuyor. Birden fazlasını satın aldığınızdaysa hesabınıza bölümlerin içeriği ve yeni karakter slotları ekleniyor. Peki, esas soruya dönecek olursak, hangisinden başlamalı? Bu sorunun cevabı aslında oyundan ne beklediğinize göre değişiyor. Eğer karakterinizi yavaş yavaş geliştirip oyunun keyfini çıkartmak istiyorsanız, sizin için en doğru seçim ilk oyun Prophecies olacaktır. Factions genel olarak PvP (Player vs Player) ağırlıklı bir bölüm; PvE (Player vs Environment) kısmında kısa sürede maksimum seviyeye ulaşmanıza olanak sağlıyor ama fazlasıyla hızlı geliştiğinizden başlangıç için pek uygun değil. Nightfall ise kısaca diğer iki bölüm arasında bir denge kuruyor diyebiliriz.

Oyuna başlar başlamaz fark edeceğiniz üzere Guild Wars'ta *Roleplaying* ve *PvP-Only* olmak üzere iki farklı karakter tipi var. *Roleplaying* tipi karakterler oyunu öğrenip alışmak için ideal seçim, ve yeni başlayanlar için normali de bu zaten. *PvP-Only* karakterler ise oyuna maksimum seviyede başlıyorlar ama diğer oyuncular ile savaşabileceğiniz bölgeler haricinde oyunun diğer kısımlarına erişim imkânları yok. Benzer şekilde son seviyede olsalar dahi kullanabilecekleri yetenekler oyunun PvE kısmında açtıklarınızla sınırlı.

TOPLA-GEL

Bu kez ana başlıktaki soruya dönecek olursak; yıllar sonra neden tutup da size tekrar Guild Wars'u anlattık? Çünkü 28 Nisan günü dördüncü yaşını kutlayan GW, hâlâ daha bulup bulabileceğiniz en kaliteli online oyunlardan biri. Oyun mekanikleri son derece dengeli, karakter yaratırken sadece Warrior sınıfı için bile 40.000'den fazla görünüş alternatifiniz var, başarı neredeyse tamamen kişisel becerinize bağlı, grafikleri çoğu devasa online'dan daha iyi ve her şeyden önemlisi, aylık ücret gerektirmiyor. Bugüne kadar altı milyondan fazla satan Guild Wars serisine başlamak için geç kalmış sayılmazsınız.

GUILD WARS HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

1 INSTANCE SİSTEMİ: Oyun dünyasının büyük bir bölümü siz veya partiniz için özel olarak oluşturulduğundan, şehir ve outpost harici bölgelerde diğer oyuncularla karşılaşma imkânınız yok. Bu sistem bazı oyuncuları rahatsız etse de devasa online oyunlardaki KS (kill-steal) gibi pek çok kronik derde deva olduğu bir gerçek.

2 YETENEKLER: Guild Wars farklı karakter sınıfları için yüzlerce farklı yetenek içeriyor ve her bir bölüm bu yeteneklere yenilerini ekliyor. Ama oyuncular tek seferde en fazla sekiz tanesini kullanabiliyorlar. Bu durum oyuncular arası savaşları çok daha stratejik bir hale getiriyor.

3 MESLEKLER: Oyundaki seçilebilir on mesleğin (profession) altısı tüm bölümlerde mevcutken, ikisi Factions ve diğer ikisi Nightfall ile birlikte geliyor. Karakter yaratırken bir meslek seçmek zorundasınız ama oyun içerisinde ikincil bir meslek daha seçme hakkınız var.

4 YARDIMCILAR: Tek başınıza yerine getiremeyeceğiniz görevler için uygun parti arkadaşı bulmak her zaman kolay olmayabilir. Bu durumda şehir kapılarının çevresinde bekleyen bilgisayar kontrolündeki yardımcıları (henchman) yanınıza alabilirsiniz.

5 LONCALAR: İsminden de anlaşılabileceği üzere Guild Wars'ta guild'ler büyük önem taşıyor. İlerlemek için bir loncaya katılmak zorunda değilsiniz, ama oyunun keyfi en çok arkadaşların arasında ve tercihen bir sesli chat uygulamasıyla birlikte çıkıyor.

Oyunu Ciddiye Alıyorsan game sultan

NCSOFT OYUNLARI GAMESULTAN'DA

Oyunculara farklı ödeme seçenekleriyle ürün alabilme fırsatı sunan Gamesultan, geçtiğimiz ay ürün yelpazesine Guild Wars, Lineage 2, City of Heroes, Dungeon Runners ve Exteel gibi NCsoft oyunlarını da kattı. Merakla beklediğimiz bir diğer oyun olan Aion: The Tower of Eternity de aynı şekilde önümüzdeki sonbaharda çıktığında Gamesultan oyunları arasındaki yerini alacak. İnternet sitelerinde açıkladıkları üzere ilgili paketler ve fiyatları şu şekilde:

Guild Wars Prophecies	35,00 TL
Guild Wars Factions	35,00 TL
Guild Wars Nightfall	35,00 TL
Guild Wars Eye of the North	35,00 TL
Guild Wars Bonus Mission Packs	21,00 TL

Bütün alımlarda %10 bonus kazandığınızı da hatırlatmakta fayda var. Oyunlar hakkında bilgi edinip kendinize bir hesap açmak için www.plaync.com adresini, ödeme seçenekleri için ise www.gamesultan.com'u ziyaret edebilirsiniz.



ONLARIN RUHU ÇEKİK GÖZLÜ

ANİME VE MANGANIN TÜRKÇESİ BU SAYFALARDA -İPEK CEVAHİR

Devasa online oyun tanıtımları tamam da, Log-In sayfalarımızın birkaç aydır yeni bir misyonu daha var. Türkiye'deki online toplulukları tanıtmak, kurucularıyla söyleşmek, mümkünse bir kahvelerini içmek (bu her zaman mümkün olmuyor, Log-In söyleşileri kendi doğası gereği online yapılıyor), gelecek planlarını öğrenmek… Bu amaçla önceki aylarda iki ayrı DVO loncasıyla yaptığımız söyleşilerimizi hatırlarsınız (hatırlayın). Bu ay o çerçeveyi genişletmeye karar verdik ve işe dokuz yıldır anime-manga severleri buluşturan anime.gen.tr'yle (AGT) başlayalım istedik. Sitenin yöneticilerinden Emre "Blue" Elikara'yla yine söyleşinin doğası gereği anime sayfaları yazarımız İpek konuştu.



Türkiye'nin ilk ve en büyük anime-manga sitelerinden biri olarak anime.gen.tr'yi birçok anime sever artık tanıyor. AGT'yi bir de sizden dinleyelim; tam olarak neler yapıyorsunuz?

AGT, açıldığı günden bu zamana çok değişim geçirdi. Son 3-4 seneden beri de bir veritabanı sitesi haline geldi. Veritabanı bölümü 2005-2006 yılında açıldı. Şu anda sitemizde güncel haberler yer alıyor. Yurtdışındaki anime haber servislerine bile haber atlattığımız zamanlar olabiliyor sitede. Anime ve manga veritabanlarımız, kullanıcı yorumlarımız, röportajlarımız ve çizimle ilgilenen kesim için açıklayıcı bölümlerimiz var. Aynı zamanda Japonya'daki ve kısmen de olsa Amerika'daki anime şirket ve stüdyoları hakkında bilgiler, animatörler, yönetmenler, mangakalar ve daha birçok konuda yapımların kadrosuna dahil olan çalışanların bilgilerine yer veriyoruz. Ayrıca anime-manga tarihi hakkındaki yazılar için şu anda tek Türkçe kaynak da AGT.





AGT bugünkü halini alana kadar epey macera yaşadı. Ben anime forumlarında gezmeye başladığımda sitenin kapatıldığını iddia eden yazılar okuduğumu hatırlıyorum. Siz ne kadar süredir AGT'desiniz? Nelerin değiştiğine şahit oldunuz?

Ben açıldığından beri, yani yaklaşık dokuz yıldır AGT'deyim. İlk birkaç ayında forumu ve haberleri takip eden bir kullanıcıydım. Anime diye bir kavramın olduğunu biliyordum ama bu kadar geniş olduğunu bilmiyordum. Sonrasında diğer arkadaşlarla tanıştım. Sitede faaliyet gösterdikçe, çeşitli işler yapmaya başlayınca bir adınız oluyor, bunun en son örneği de sensin :)

Soruya dönersek… İlk başta forum ağırlıklıydı site ancak forum olayını 2004'te kapatmak istedik çünkü 2002'de veritabanı işine karar vermiştik. Forumun kapatılma nedenlerinden biri de kalabalıklaştıkça kontrolünün zorlaşmaya başlamasıydı. Üstelik tam bu sıralarda Onur (Alpin) Japonya'ya gidecekti, ben askere gidiyordum, Arda master'a gidiyordu, Gülsüm evleniyordu… Sonuçta ilgilenebilecek hiç kimse kalmayacaktı. Biz de bu yüzden veritabanı projesinin yazılımını başlattık ve forumu kapattık. O tarihten sonra çok şey değişti. 2004-2005 senesi büyük bir boşluktu AGT için çünkü hiçbir şey olmadı, kimse ilgilenemedi. Tekrar



Kadir Has Üniversitesi'ndeki ödül tör.. aa en soldaki Damla değil mi ya?



Anime.gen.tr'liler buluşmalarını mantıcıda değil Japon lokantasında yapıyor, niyeyse.

biraraya geldiğimizdeyse sitenin yapısını komple değiştirdik. Burası sadece insanların bilgi paylaşımı yapabileceği doğru, güvenilir bir kaynak olarak kullanabileceği bir yer olsun istedik.

Site, önümüzdeki yıl onuncu yaşını dolduracak. Kutlamak için etkinlik, yarışma vb. özel bir planınız var mı diye soran arkadaşların sayısı artıyor, ne diyorsunuz?

Onuncu yıl için neler düşündüğümüzü soran mailler geliyor. Hatta bağış yapmak isteyenler de oluyor :) Şu ana kadar Google reklamlarına bile mecbur kalmadıkça başvurmadık, çok zorlanmadığımız sürece bağış da almak istemiyoruz ama sonuçta herkes profesyonel zannetse de biz bu işten para kazanmıyoruz, hepimiz gönüllüyüz. Yine de onuncu yılımızda bir tür kutlama yapmayı düşünüyoruz. Bir hediye projemiz olabilir, yarışmalar düşünüyoruz.

Şu anda sitede kaç kişi yazar ve/veya editör olarak görev alıyor? Kullanıcı sayınız yıllar içinde nasıl değişti?

Halihazırda üç tane yönetici var *(biri de ironik bir şekilde ben oluyorum - İpek)*. Bunun dışında yazarlık yapan editör arkadaşlarımız var, mesela Valkryei gibi. Zaten sitemizdeki istatistikler bölümüne baktığınızda yazarlarımızı ve aktivitelerini inceleyebiliyorsunuz. Aslında ilginçtir, forum kapandıktan sonra günlük hit sayımız arttı :) Biz düşer sanıyorduk. Şu anda günde 10-15 bin civarı hitimiz var. En son baktığımda günde en azından 15-20 kişi üye oluyordu siteye. Evet, üye olsanız da olmasanız da siteye bakabiliyorsunuz ama üyelerimiz yorum girebiliyor ve kendi listelerini oluşturabiliyor.

AGT olarak ufku açık, birbirine bağlı ve birbirini tanıyan bir kitleniz var. Bu kitleyi nasıl yarattınız, nasıl bir araya geldiniz?

Forum hayata geçmeden önce burası daha çok bir kulüp tarzında düşünülmüştü. O zaman insanlar mail atarak kulübe üye oluyordu, tabii şimdi üyelik formu var. Sonuçta işimiz mümkün olduğunca animenin, manganın ne olduğunu insanlara gösterebilmek, yaymak ve tanıtmak. İşin içinde bir ortak ilgi alanı olunca, özellikle çekirdek kitle birbirini daha kolay tanıyor ve kaynaşıyor. Sorusu olan üyelerimize en kısa sürede dönmeye ve yardımcı olmaya çabalıyoruz. Örneğin ben AGT'yi internette gezinirken tesadüfen buldum ama esas olarak sanırım bir şekilde kulaktan kulağa yayıldı ve sonunda bugünkü halini aldı. Sitemiz sadece anime ve manga konusunda bilgi paylaşımı üzerine kurulu ve sadece bu işi yapıyor. Gönderilen içerik de kontrol edilmeden sitede yayınlanmıyor. Bu nedenle sadece gerçekten anime manga ile ilgilenen, bu konuda bilgi almak/vermek isteyenler siteyi takip ediyor. Japonya'da bizzat katıldığımız etkinliklerin raporlarında, bazen internette başka hiçbir yerde olmayan özel resim ve bilgiler sunuyoruz. Bazı şirketler Türkiye'deki duyurularını sadece bizim sitemiz üzerinden yapıyor. Ayrıca yeni yayımlayacakları eserleri sadece sitemizin üyelerinin katılabildiği anketlerle seçtikleri oluyor… Sanırım bunlar bir takipçi kitlesinin oluşması için yeterli.

Şu anda Japonya'daki fuarlara basın olarak resmi davet alıyor ve katılıyorsunuz. Buradaki yetkililer sizlerle iletişime nasıl geçiyor? Sizden nasıl haberleri olmuş?

Bu konuda Onur'un emeği çok büyük. Zaten en büyük avantajımız sitemizin kurucusu olarak kendisinin Japonya'da olması. Oradaki fuarlara, galalara, resmi toplantılara, partilere davetler alıyor, kendi imkânlarıyla katılıyor ve böylece oradaki sanatçılarla ya da yetkililerle iletişime geçiyor. *(Bu durumda soruyu bir de Onur'a soruyoruz ve şu yanıtı alıyoruz: Sitemiz İngilizce olsa sorun olmazdı ama sadece Türkçe yayın yaptığımızdan içeriği ve faaliyetlerimizi doğal olarak Japon şirketler anlamıyor. Onlara direkt tanıtmak gerekiyor. Çeşitli şirket temsilcileriyle görüşüp kendimizi ve Türkiye'deki çalışmalarımızı tanıttık. İçeriğini okuyamasalar bile sitemizden ve çalışmalarından haberleri var. Bu nedenle duyurularını gönderip etkinliklerine de davet ediyorlar.)*

Zamanlarını böyle bir siteye adayan insanların hayattan kopmuş olması gerektiği ya da uyumadan anime izleyip manga okudukları gibi yanlış bir kanı var :) Mesela çalışan bir insan olarak siz en fazla ne kadar zaman ayırıyorsunuz?

Şöyle söyleyeyim, eskiden eve gelip sabaha kadar anime izlediğimiz dönemler bizim de oldu :) Böyle bir süreç geçirebiliyor birçok anime-manga sever ama komple böyle yaşamak mümkün değil elbette. Sonuçta bizim bir hayatımız da var. İş hayatımız var, sosyal hayatımız var… Şu anda günde 1-2 saat ayırabiliyorum. Her şeyin bir zamanı var, mesela 1 ay hiçbir şey izlemediğim de olmuştur.

Yurtdışında AGT'yle aynı işleri yapan siteler çok kısa sürede büyüyüp kimi zaman da profesyonel şirketlere dönüşüyor. Türkiye'de böyle bir gelişme gerçekten zor mu?

Evet, çok zor çünkü bu Türkiye'de bir sektör değil. İnsanlar animenin ne olduğunu bilmiyor, duyduklarıyla yetiniyor, bilebilecekleri bazı dış kaynaklarsa kimi zaman çok yanlış bilgiler verebiliyor. İş yapan çoğu insan, hatta bazen anime işinin içinde profesyonel olarak bulunanlar bile tam olarak ne olduğunu bilmiyorlar. Türkiye'de hazır ve güçlü bir çekirdek hayran kitlesi var ama bu işin büyüyebilmesine yetecek kadar büyük ve oturmuş değil. Özetle bu işin Türkiye'de gelişmesinin zorluğunun hem ortada bir sektör olmamasından hem de firmaların bu yüzden hayranlara ve piyasaya destek olmamasından kaynaklandığını söyleyebiliriz.

AGT'nin yaşadığı değişimlerden bahsetmiştik. Peki ya ilerisi için daha başka planlar var mı?

Gelecekte, hatta bu sene içinde planlarımız var. Sitenin şu anki halini biz artık yeterli görmüyoruz, daha fazla kişiye ulaşabilmek ve yurtdışındaki sitelerle baş edebilir hale gelmek istiyoruz. Sitede sunduğumuz imkânları çok daha fazla genişletmeyi ve interaktif hale getirmeyi hedefliyoruz. Ama önümüzde gerçekten çok zor bir yol var, uzun süredir kendi aramızda bu konuda çalışsak da bir bu kadar daha yolumuz daha var. 10. yılımıza bunu da yetiştirebilirsek çok sevineceğiz :)







WARRIOR EPIC

EY RUH, İKİ EKMEK KAP GEL

Uzun zaman önce, insanların barış ve bolluk içerisinde yaşadığı, adeta bir ütopyaydı Aberas. Ancak nasıl ki başlangıcı olan her şey bir gün sona eriyorsa, bu huzur da sonsuza dek sürmedi. Yönetimde söz sahibi olan insanlar zamanla hırslarına yenik düştü ve sahip oldukları gücü kötü amaçlar için kullandı. Medeniyet tarihe karıştı, insanlığın hayalleriyle birlikte...

Aradan üç yüz yıl geçti fakat uygarlığın sonunu getiren o karanlık günlere ait hikâyeler asla unutulmadı, bilenler bilmeyenlere anlatıp durdu. Farklı kabileler farklı anlatımlar barındırsa da, hepsi efsanevi bir gizli krallıktan bahseder. Denir ki; Büyük Savaş'ın ardından aralarındaki anlaşmazlıkları bir kenara bırakan savaşçılar bir araya gelip gözlerden uzak topraklarda yeni bir krallık kurmuş.

İhtiyat Krallığı bir efsane değil ama efsanelerde anlatıldığı gibi hayranlık uyandırıyor. Unutulan erdemler için çıkılan yolculukta insanlık için yeni bir çağ başlıyor. Üç yüz yıllık toparlanma sürecinin ardından artık kaybedilenleri geri kazanma, yıkılanları yeniden kurma vakti. Artık gölgelerde gizlenen kötülüğü yeryüzünden silme vakti. Vakit, cesur savaşçılar için cenk etme vakti!

GENÇLİK +1

Bu yıl 19 Mayıs'ta yürüdük, hem de uzun uzun yürüdük... 20 Mayıs geldiğindeyse kendimizi eve kapattık, bilgisayarımızın başına hayatta kalmak için gerekli yiyecek, içecek, medikit, ne varsa topladık. Çünkü 20 Mayıs günü *o oyun* resmi açılışını gerçekleştiriyordu: Warrior Epic! Online oyun dünyasına hızlı bir giriş yapan bu savaşçı, tahminlerinizin aksine bir devasa online değil. En azından devasa değil. Oyuncuların en fazla beşerli gruplar halinde toplanıp çeşitli görevleri yerine getirdiği, lobi sistemi üzerine kurulu bir rol yapma oyunu bu. Özgürce dolaşabileceğiniz bir dünya, geniş çaplı savaşlar veya diğer oyuncularla ticaret yapma imkânınız *henüz* yok. Peki Warrior Epic'i oynanabilir kılan nedir? İsterseniz en baştan alalım.

Oyunu başlattığınızda karşınıza çıkan kısa giriş animasyonunun ardından kendinizi bir *Pit Fighter* olarak doğrudan oyunun içerisinde bulacaksınız. Daha karakter seçimi bile yapmadınız ama bu adam görevden bahsediyor, bu işte bir yanlışlık olmasın? Merak etmeyin, her şey yolunda, herkes oyuna bu şekilde başlıyor. Diğer karakterlerden birini seçmek için öncelikle görevleri tamamlayarak yeteri kadar prestij puanı kazanmalısınız. Ardından kasaba merkezini ziyaret ederek salonunuza yeni bir savaşçı ekleyebilirsiniz.

SALONUMUZ KLİMALIDIR

Bu şekilde söyleyince çok garip



Assassin, Devotress, Dungeon Archer, Illusionist, Pangolan ve Pit Figter. Dreadnaught ve Vanisher olmak üzere iki yeni karakter sınıfı da yolda.

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN FAYDALI BİLGİLER

> Kayıt olurken seçtiğiniz ismin haricinde, tüm karakterlerinizin ismini istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.
> Launcher uygulamasındaki Pit Fighter, Illusionist ve Pangolan seçenekleri sadece arka plan resmini değiştiriyor, oyundaki karakterlerle bir bağlantısı yok.
> Oyunda ulaşabileceğiniz en üst seviye şu anda 50.
> Boşluk tuşunu kullanarak da seçili düşmana saldırabilirsiniz.
> Oyun listesi ve konuşma penceresini kenarlarından tutup çekerek genişletebilirsiniz.
> Yeteneklerinizin yerini farenizin sağ tuşuna basılı tutup sürükleyerek değiştirebilirsiniz.
> Grup içerisinde konuşmak istiyorsanız yazı yazdığınız kutunun sol tarafındaki mavi düğmeye basın ve ardından beyaz düğmeyi seçin.
> Grubunuzda ne kadar çok insan varsa ve seviyeleri ne kadar yüksekse bölüm de o kadar zorlaşır.
> Tahmin edin bakalım oyun içerisinde /dance yazınca ne oluyor? :)

Oyundaki her harita, siz bir bölüme başladığınızda yeniden oluşturuluyor.





oluyor evet ama Warrior Epic dünyasında siz bir karakter değil salonsunuz. Peki tamam, "salon efendisi" de olabilirsiniz. Krallıktaki savaşçıların toplandıkları *Warrior Hall* adı verilen kale benzeri bu yapılar, oyun boyunca ihtiyaç duyduğunuz her şeyi size sağlıyor. Toplam beş bölümden oluşan salonlarının en önemli ve de içerisinde en çok zaman geçireceğiniz kısmı savaş odası. Herhangi bir göreve başlamadan önce diğer oyuncularla birlikte burada toplanıp konuşabilir, plan yapıp göreve hangi karakter, ruh ve ekipmanları götüreceğinize karar verebilirsiniz.

Ardından diğer odalar geliyor. Barakalarda savaşçı ve ekipmanlarınızı gözden geçirebilir, zafer odasında kazandığınız ödülleri sergileyebilirsiniz. Çalışma odası karakterlerinize ek özellikler sağlamakla yükümlü. Gerektiğinde yeni odalar ekleyip altın karşılığında bu mekânları kişiselleştirme şansınız da var. Son olarak ruh odası (veya tapınak), savaşçı ve canavar ruhlarının toplanıp pişti oynadıkları yegâne alan. Bir dakika, biri ruh mu dedi?

RUHLARLA DANS

Hani 'şehitler ölmez' deriz ya, işte Warrior Epic bunun canlı bir örneği. Oyunun en güzel yanlarından biri olan ve aynı zamanda online oyunlar için bir ilk özelliği taşıyan ruh sistemi sayesinde ölen savaşçılar kaybolup gitmek veya dirilmeyi beklemek yerine ruh odalarında toplanıyor. Bu savaşçıları isterseniz belirli bir ücret, daha doğrusu prestij puanı karşılığında tekrar ete kemiğe büründürme şansınız var. Ama kaybetmeyi göze alıyorsanız farklı birer seçenek olarak eşyalarınızla birleştirip diğer karakterlerinize yeni özellikler katmak için kullanabilir veya savaş sırasında yardımınıza çağırarak tam bir görsel şölen yaşayabilirsiniz. Göçüp gitmeden önce bir iyilik yapacaksak tam yapalım dermiş gibi; kahramanlara yakışan epik bir son.

Günlerce kasıp geliştirdiğiniz karakterleri tek seferde harcamak doğal olarak pek mantıklı değil, bu sebepten ötürüdür ki çeşitli bölümler içerisinde öldürdüğünüz canavarlardan da bazıları ruh odasındaki yerini alıyor. Bu ruhları savaşa çağırmak gibi bir şansınız olmasa da silah ve zırh gibi ekipmanlarınıza gönül rahatlığıyla bağlayabilirsiniz. Unutmadan söyleyelim, tüm karakterlerinizin her bölüm için üç canı, diğer bir deyişle iki kez ölüp canlanma hakkı var. Ayrıca ekipmanları herhangi bir dükkândan satın alamıyor, yalnızca görevleri tamamlayarak elde edebiliyorsunuz.

SAVAŞÇILARI BEKLİYORUZ

Warrior Epic henüz çok yeni bir oyun olduğu için birkaç hatası ve eksiği var. Oyuna başladığınızda yaşadığınız tüm aksaklıkları rahatlıkla yöneticilere bildirebiliyorsunuz, zira yapımcı ve yöneticileri oyun içerisinde oyunculara yardımcı olmak dışında testler gerçekleştirirken de sık sık görebiliyoruz. Öte yandan yayınlanan son yamayı yükledikten sonra oyun seanslarımız hemen hemen sorunsuz bir hale geldi. True Games, Warrior Epic üzerinde haldır haldır çalışmaya devam ediyor. Bu hızla giderlerse Free2Play sektörünün 'ürün değeri! en yüksek olan oyununun altına imza atmış olacaklar.

Bütün bir günü oyun karşısında geçiremeyecek, bir iki saatlik seanslarla eğlenip keyif almak isteyen oyuncuların da rahatlıkla oynayabileceği, yapısı ve getirdiği yenilikler açısından son derece farklı bir oyun Warrior Epic. 1.6GB boyutundaki kurulum dosyasını, indirmek için uğraşmayasınız diye bu ayki DVD'mizin Full bölümüne ekledik. Oyun sırasında zaman zaman bizden birine de rastlayabilirsiniz. Hem ücretsiz hem de Türkçe dil desteği var. Denemenizi ısrarla öneriyoruz.

20 Haziran Cumartesi günü hepinizi Beşiktaş Adeks'e bekliyoruz.

NOT EDİN: 20 HAZİRAN 2009 BEŞİKTAŞ ADEKS

Oyungezer editörleri olarak Warrior Epic'in bizimle buluşmasının şerefine 20 Haziran günü Beşiktaş Adeks internet kafede muhteşem bir parti veriyoruz. Sabahtan akşama kadar sürecek partide tonla hediye dağıtılacak, galip gelen 3 arkadaşımızı ise Duman ya da MFÖ konserine yollayacağız. Merlinin Kazanı ekibi de orada bizimle olacak. Hatta ve hatta True Games yetkilileri de Los Angeles'tan kalkıp gelecek ve oyunu sizlerle oynayacaklar. Okullar tatil, ÖSS de bitmiş olacak. Ekmeyin bizi!

1- Savaş odasında üç arkadaş toplandık, yeni bir maceraya hazırlanıyoruz.

2- Herkes oyuna onunla başlıyor diye Pit Fighter'ı yabana atmayın.

3- Savaşta ölen karakterlerinizin ruhlarını yardıma çağırabiliyorsunuz.

1



2



3

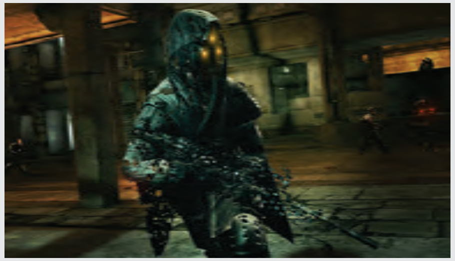


20 HAZİRAN 2009 **WARRIOR EPIC** PARTİSİNE HEPİNİZ DAVETLİSİNİZ. BİZ TÜM GÜN VE GECE ELİMİZDE HEDİYELERLE SİZLERİ BEKLİYOR OLACAĞIZ. DURMAKSIZIN OYUN İÇİN **BEŞİKTAŞ ADEKS CAFE'DEN** BEKLENİYORSUNUZ. DUYURULUR!

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

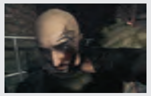
HİMDAAAT! BAHAR AYLARINDA BİR KURAKLIKTIR ALDI OYUN DÜNYASINI, ŞÖYLE GERÇEKTEN OYNAMAYA DEĞER BİR OYUN BULUNMUYOR... E3 ÖNCESİ REHAVETİ Mİ ÇÖKTÜ YAPIMCILARA NEDİR? NEYSE, BİZ DE İSTİFLEDİĞİMİZ OYUNLARA DÖNERİZ

FPS *(First Person Shooter)*

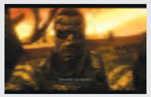


KILLZONE 2
PS3

İlkini pek azımız takdir etmişti ama ikinci oyunu görmezden gelinecek gibi değil. "FPS türü konsollarda yaşayamaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor. Tamam, belki grafikleri "o videoya" benzemiyor ama yine de gözlerinizin bayram yapacağı gerçeğini değiştirmiyor bu. Gayet sağlam bir oyun olan Killzone 2, bizi çok şaşırttı doğrusu. Multiplayer'ı aylarca sıkılmadan oynayabilir, verdiğiniz paranın karşığını fazlasıyla alabilirsiniz.



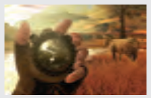
Riddick: Assault on Dark Athena
PC, PS3, 360
Dark Athena ilk oyunun kalitesine yaklaşamasa da, Escape from Butcher Bay'i bir miktar yenilenmiş grafiklerle oynamak güzel geldi.



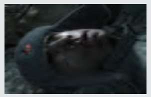
F.E.A.R. 2: Project Origin
PC, PS3, 360
Alma'nın bizimle bir derdi var... İlk oyundan sıkıcı, tekrarlayan bölümler konusunda düzelme kaydetmiş ama yapay zekâ ve tokluk hissini kaybetmiş. Yine de FPS severler kaçırmamalı.



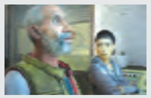
Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.



Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.



Call of Duty: World at War
PC, PS3, 360, PS2, Wii
FPS'ler Pasifik cephesini konu aldığında hep çuvallıyor neden-se. Ama neyse ki Rus bölümleri çok güzel, üstelik multi'si de harika World at War'un.



Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

STRATEJİ

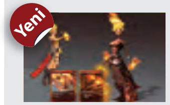


EMPIRE TOTAL WAR
PC

Gemi savaşları bu kadar zorlu olmasa ne olurdu ey Creative Assembly?.... Bu kadar. Evet, oyundan şikayetim bu kadar. Neredeyse tüm dünyayı kapsayan bu muhteşem oyun, strateji türünün tam anlamıyla doruk noktasıdır. Başka herhangi bir oyunun sıra tabanlı makro strateji, gerçek zamanlı mikro strateji, kaynak yönetimi, deniz savaşları, muhteşem grafikler ve sonsuz yeniden oynanabilirliği elde etmesi mümkün değildir. Nokta.

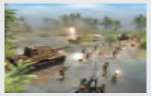


Demigod
PC
Warcraft 3'ten doğan yepyeni bir çılgınlık olan DoTA'nın oynanışı ilk kez ticari bir oyun olarak yapıldı. Supreme Commander'ın yapımcısı Gas Powered Games tarafından.

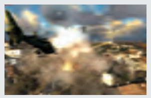


Yeni!

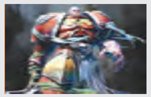
Battleforge
PC
Kart toplama çılgınlığını multiplayer strateji oyun türüyle harmanlayor Battleforge. Değişik bir tad arayan stratejistlere önerilir.



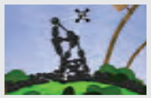
Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyor-lar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.



World in Conflict: Soviet Assault
PC
Hala oynamamış olanlar varsa, 6 yeni senaryo bölümü eklenmiş olan Soviet Assault'u mutlaka denemeliler.



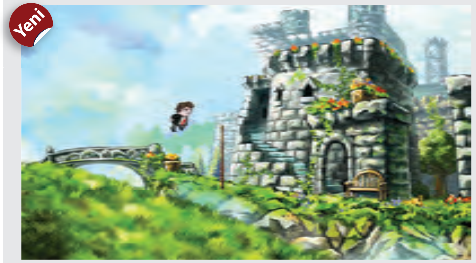
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
PC
Dawn of War 2 bizi şaşırttı ama hayal kırıklığına uğratmadı. Tek kişilik bölümleri bambaşka bir türe dönmüş olsa da hâlâ taş gibi strateji. Hele de multi'si yok mu...



World of Goo
PC, 360
4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsini

AKSİYON

Yeni!



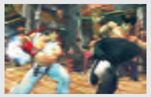
BRAID
PC, 360

Yalnız bir adam ve onun sevgilisinin peşinde düştüğü romantik macerası... Nasıl, kucak dolusu ödül alabilecek bir oyun ana fikrine benziyor mu hiç? Üstelik, bu oyunu tek bir kişi yaptıysa hele, hiç şansı olamaz, öyle değil mi? Ama öyle değil işte. Braid tam anlamıyla bir şaheser. Zamanı kullanarak çözmeniz gereken bulmacaların çeşitliliği ve zekiliği o derece ileri ki... En azından bir kez denemeniz gerek, bu deneyimi yaşamalısınız.

Yeni!



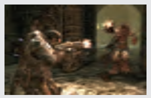
Guitar Hero Metallica
PS2, PS3, 360
Ve Guitar Hero böylece özünü bulmuş oldu... Unutulmaz Metallica şarkılarını arkadaşlarınızla bağıra çağıra söylemek tadından yenmeyen bir deneyim.



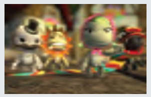
Street Fighter 4
PS3, 360
Eski bir dostun geri dönüşünün bu kadar güzel olacağını hiç tahmin etmemiştik. Aylar geçmesine rağmen hala deli gibi oynanıyor dergide.



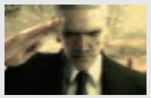
Resident Evil 5
PS3, 360
Dördüncü oyunun üstüne muhteşem grafiklerin eşliğinde, muhteşem bir de Co-Op modu ekleniyor. Devrim niteliğinde olmasa da, iyi bir aksiyon.



Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.



Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...



Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

FİLMİNDEN DAHA İYİ OLAN 5 OYUN



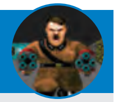
1. **007 GOLDENEYE**
   Nintendo 64'ün en iyi oyunlarından birisiydi. Tam bir efsane.
2. **CHRONICLES OF RIDDICK**
   Filmin öncesini anlatıyordu ve ondan kat kat iyiydi.
3. **PETER JACKSON'S KING KONG**
   Michael Ancel'ın elini attığı oyun, Peter Jackson'ın filminden iyiydi.
4. **X-MEN ORIGINS WOLVERINE**
   Güzelim Wolverine efsanesinin içine eden filmden tabii ki iyi olacak.
5. **THE WARRIORS**
   Film o kadar kötüydü ki, bir kült haline geldi. Oyunu gelemedi.

BİR OYUNDA YAPTIĞIMIZ EN KÖTÜ 5 ŞEY



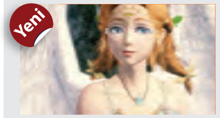
1. **ICEWIND DALE (TUĞBEK)**
   Loot'lamak için Drizzt Do'urden'i kesmek.
2. **FALLOUT 3 (SİNAN)**
   Babası ölen çocuğu köle tüccarlarına satmak.
3. **THEME HOSPOTAL (GÖKER)**
   Hastaları kalorifer radyotörlerinin dibine yatırmak.
4. **FABLE 2 (YİĞİTCAN)**
   Spire kankamızı öldürmek.
5. **LEFT 4 DEAD (CAN)**
   Kurtarabilecekken arkadaşını zombilere terk edip kapıya girmek.

KENDİ TÜRÜNÜ GERÇEK ANLAMDA BAŞLATAN 5 OYUN



1. **WOLFENSTEIN 3D**
   Kimilerine göre Doom'dur, kimilerine göre Ultima Underworld...
2. **THE SIMS**
   Kendi türünü başlattı, o türde de hala başka düzgün bir oyun yok.
3. **DUNE 2**
   Strateji denilen meretin sıra tabanlı olması gerekmediğini gösterdi.
4. **ALONE IN THE DARK**
   Herhalde çoğumuzun 3D ile ilk tanışması bu oyundur.
5. **GTA 3**
   "Serbest dünya" aksiyon oyunları furyasını başlattı.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



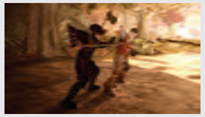
Star Ocean: The Last Hope
360
Son zamanlarda çıkan en iyi Japon RYO'su. Karmaşık bir drama, aynı zamanda da bir uzay operası.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Valkyria Chronicles
PS3
Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (aha cümleyi bağlamadan kaçtı!)



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. Yavaş yavaş canlanan mod topluluğuyla artan içeriği sayesinde, bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

DVO *(Devasa Online)*



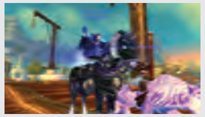
Warrior Epic
PC
Tamamen Türkçeleştirilmiş bir Free-2-Play devasa online oyun. Eğer F2P DVO'ları seviyorsanız denemenizde fayda var. Client'ını bu ayki DVD'mizde bulabilirsiniz.



LOTRO: Mines of Moria
PC
Bütün RYO zindanlarının atası Mines of Moria eklentisi, Lord of the Rings'e can katıyor. Kendi efsanevi silahlarınızı dövebiliyorsunuz oyunda.



Star Wars Galaxies
PC
Old Republic gelse bile Galaxies hayatta kalacak. 3-4 yıl önce bozulan sistemi büyük ölçüde toparlanan oyun sağlam bir topluluğa sahip.

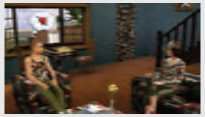


WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)



Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.

SİMÜLASYON



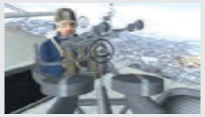
The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyon-cular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun koleksiyonunda bulunmalı.

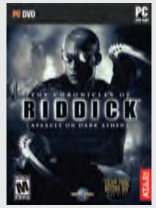


Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

AYIN ALTIN OYUNLARI



The Sims 3



Chronicles of Riddick - Assault on Dark Athena



Rockband Unplugged

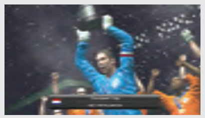
SPOR



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



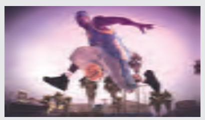
NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.



PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!

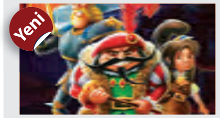


Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)

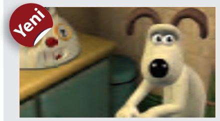


NBA Street Homecourt
PS3, 360
NBA Live'ın artistik kuzeni Homecourt'u, üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen tavsiye ediyoruz. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

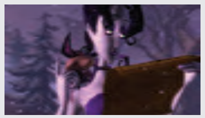
MACERA



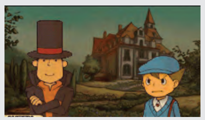
Ceville
PC
Sevil isimli kız arkadaşınıza doğum günü hediyesi olarak cuk oturacak bir adventure. Karakterleri, hikayesi ve animasyonlarıyla dört dörtlük.



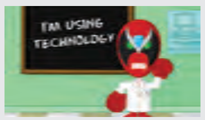
Wallace & Gromit
PC
Ünlü İngiliz stop-motion animasyon serisinden çok başarılı bir adventure çıkartmış TellTales. 4 bölüm halinde çıkacak olan W&G'i takipteyiz.



A Vampyre Story
PC
Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.



Professor Layton
DS
DS'e sıklıkla o kadar güzel oyunlar geliyor ki, insan hayretlere düşüyor. Prof. Layton da anime tarzında, sıkı bulmacalara sahip mükemmel bir adventure. Daha ne diyelim ki?



Strong Bad's Very Cool Game...
PC, Wii
Her ay yeni çıkan bir bölümüyle ismi sonsuza doğru uzamaya devam eden bu oyun, Strong Bad çizgi dizisinin manyağı olmasanız bile, çok kaliteli ve oynanası bir macera.

YARIŞ



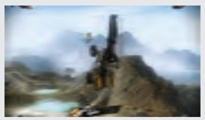
Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360
Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Sabır sabır ya sabır... Sims 3'ten hazzetmeyenlerin iyi oyun namına bol bol soğuk su içtikleri bir ay daha geride kalırken, artık önümüzdeki maçlara bakacağız.

HAZİRAN '09	
Anno 1404	PC
ArmA 2	PC
Call of Juarez: Bound in Blood	PC, PS3, 360
Darksiders: Wrath of War	PS3, 360
FUEL	PC, PS3, 360
Ghostbusters The Video Game	PC, PS3, PS2, 360, DS
Harry Potter and the Half-Blood Prince	PC, PS3, PS2, PSP, 360, DS, Wii
Indiana Jones and the Staff of Kings	PS2, PSP, Wii, DS
Infamous	PS3
Jumpgate Evolution	360
LifeSigns: Hospital Affairs	DS
Moon	DS
Overlord II	PC, PS3, 360
PROTOTYPE	PC, PS3, 360
Red Faction: Guerrilla	PC, PS3, 360
Resident Evil Archives	Wii
Secret Agent Clank	PSP
Spore: Galactic Adventures	PC
Street Fighter IV	PC
The Conduit	Wii
The Great Giana Sisters	DS
The Sims 3	PC
Transformers: Revenge of the Fallen	PC, PS3, PS2, PSP, 360, DS, Wii
Truck Racer	PC
Virtua Tennis 2009	PC, PS3
Urban Extreme: Street Rage	DS
Walk with Me!	DS
WSC Real: 2008 World Snooker Championship	PSP

TEMMUZ '09	
Fight Night Round 4	PS3, 360
King of Fighters XII	PS3, 360
Tiger Woods PGA Tour 10	PS3, 360, PS2, PSP, Wii
Tropico 3	PC

AĞUSTOS '09	
Hearts of Iron III	PC
Might and Magic: Clash of Heroes	DS



As the time passes by...

Bundan birkaç gün önce doğum günümdü, ondan üç gün sonra da kardeşim Erce'nin doğum günü. Aradaki o üç gün boyunca tam üç yaş büyük olmanın keyfini çıkarmışımdır her zaman. Ama işte benim doğum günüm daha önce olduğu için sürprizleri de genelde Erce yapar, böyle de bir avantajı vardır kendisinin. Bu sene de geleneği sürdürdü ve çok güzel bir sürpriz patlattı gece gece. Elbette insan böyle şeylerden çok mutlu oluyor ama mutlu olmanın asıl sırrı sürpriz değil aslında, sır böyle bir kardeşe sahip olmak. Her gün MSN'i açtığımda 'naber koç' diye mesaj atan ve bundan bıkmayan, ben askerdeyken kendi işinin yanı sıra benim de tüm işlerimi üstlenip altı ay boyunca günde 3-4 saat uykuyla idare eden, dergi yazılarıyla ilgili sıkıştığım zaman azıcık oflayıp puflasa da ne yapıp edip yardım eden, bilgisayarımla benden çok ilgilenen, ekran kartım bozulduğunda hiç beklemediğim bir anda kendi kartını yollayan (kendisine daha iyisini aldı ama olsun), 28 senedir yanımda olan mükemmel bir kardeşe sahip olmak. Doğum günün kutlu olsun Erce, daha çok çekeceğin var benden :)

Braid.. Yahu bu ne kadar güzel bir oyundur! İsmini ilk duyduğumda normal bir platform oyunu olduğunu düşündüğüm *(ekmek? – Sinan)*, artık platform oyunlarına pek rastlamadığımız için de ilgi çekmiş olduğunu sandığım bir oyundu. Ama ilk ekrandan beni kendisine öyle bir bağladı ki anlatamam. Bu nasıl mükemmel bölüm tasarımlarıdır, nasıl mükemmel bir hikâyedir, nasıl harika bulmacalardır. Hele ki 'bakalım önce kim bitirecek' diye oynayınca iyice zevkli oluyormuş, pıtış az daha yeniyordu beni ama son iki dünyada iyi toparladım :) Aslında bu ay için aklımızda başka oyunlar vardı ama Braid'i gördükten sonra "bu sayfalarda olması gereken oyun budur işte" dedim. Böylece ileriki sayfalarda göreceğiniz Braid tam çözümü çıktı ortaya. Araya Volkan da Street Fighter IV'te online olarak nasıl adam pataklanır yazısı ekleyiverdi ve böylece sayfalarımızı doldurmuş olduk. Gelecek ay yine keyifli oyunlarda buluşmak dileğiyle, farewell!

ESER GÜVEN



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

KENDİNİZİ VIN DIESEL ROLÜNE ÇOK KAPTIRMAYIN, DIŞARIDA ONLARDAN ÇOK VAR

-ESER GÜVEN

Aslında bu yazının orijinal halinde giriş kısmını yazmayı unutmuşum. Kıpkırmızı aydınlatılmış 'gerekirse iki satır giriş yazısı da yazarım' cümlesini görünce giriş eklemeye karar verdim. Bu kadar da arsızım yani :) Evet efendim ne diyorduk, aslında elimizdeki oyun pek de zor bir oyun değil. Nereye gitsem, hangi köşeden dönsem, nereden zıplasam diye takılacağınızı hiç sanmıyorum. O yüzden en iyisi mi biz size hayatta kalmanın sırlarını açıklayalım, bunlardan faydalanıp hayatta kalma işini de size bırakalım dedik. (Resimlerle aynı isimdeki ara başlıklar ilgilidir, dikkat edin).

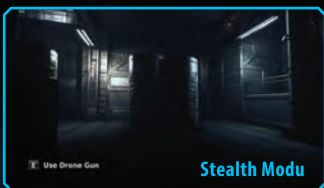
HAYATTA KALMANIN SIRLARI

İster Gizlenin...

Aranızda bazıları gizlenmek bana göre değil, ben dövüş adamıyım diyor olabilir. O kısma da elbette geleceğiz ama oyunda düşmanları gizlenerek geçmek inanın çok daha güvenli (ve açıkçası zevkli). Karşınızda aptal düşmanlar yok, bu yüzden çıkardığınız seslere ve durduğunuz yerlere dikkat etmelisiniz. İşte burada imdadımıza Stealth modu yetişiyor.

Stealth Modu

Normalde kabak gibi dikildiğiniz taktirde bütün düşmanlar sizi rahatça görebilir. Yürürken botlarınızın çıkardığı ses de düşmanlar tarafından duyulur seviyededir. Ama Stealth moduna geçtiğiniz anda bu dertten kurtulursunuz, Riddick çömelir ve daha yavaş hareket ederek ses çıkarmamaya başlar. Bu modda gölgelerin içinde durarak tamamen görünmez hale geçebilir, böylece yanınızdan sizi fark etmeden geçen bir düşmanın arkasına geçerek işinizi hızlı ve sessiz biçimde bitirebilirsiniz. Ancak bu sefer de ellerinde fenerle gezen düşmanlara dikkat etmelisiniz, kalkıp da tam üstünüze ışık tutarlarsa sizi gölgeler bile koruyamaz.



Stealth Modu

Havalandırma Boşlukları

Havalandırma boşlukları fark edilmeden hareket edebilmeniz için mükemmel alanlardır. Bu boşlukları kullanmadan önce Dark Athena'da size havalandırma kapaklarını açabilmek için gerekli aleti vere-



Havalandırma Boşlukları

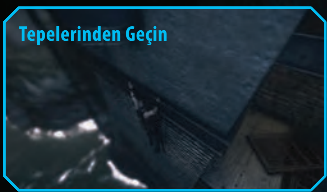
cek olan mahkumu bulmalısınız. Bu aleti aldıktan sonra hayatınız gerçekten kolaylaşacak, çünkü kalabalık alanları bile rahatça geçebileceksiniz.

Tünelden çıkarken karşınızda bir ızgara göreceksiniz, bu ızgaraları tekmeleyerek açabilirsiniz. Ancak bu işlem gürültü çıkaracağından o sırada yakında düşman olmamasına dikkat etmelisiniz.


İzinizi Örtün

İzinizi Örtün

Elbette gizleniyor olsanız da düşmanları saf dışı bırakmanız gereken zamanlar olacaktır. Ama o kadar gizlenip sonra da etrafta ceset bırakmak aptalca bir davranış olacağından böyle yapmamamız gerek. Stealth modunda çömelmiş durumdayken cesetleri sürükleyebilirsiniz. Hemen cesedi tutun ve gölgeye çekerek görülmesini engelleyin.


Tepelerinden Geçin


Gözetlemek

Gözetlemek

Köşeleri hop diye dönmek yerine kafanızı uzatarak sizi nelerin beklediğini görmeniz her zaman yararınıza olacaktır. Duvarın kenarına gelerek eğilme tuşuna basıp kafanızı uzatabilirsiniz. Yalnız bunu yaparken de Stealth modunda olmanız akıllıca olacaktır, eğer ayaktayken kafanızı kenardan gösterirseniz düşman da size el sallayarak karşılık verebilir. Bu hareketi kullanırken ateş de edebilirsiniz, düşman karşılık verdiğinde tuşu bırakarak duvarı siper olarak kullanabilirsiniz.

Tepelerinden Geçin

Etrafta asılarak ilerleyebileceğiniz demirler bulacaksınız. Bunları kaçırmayın çünkü düşmanlar ses çıkarmadığınız sürece kafalarını kaldırıp yukarı bakmayı akıl edemiyorlar. Yolun sonuna vardığınızda kullanma düğmesine basarak sessizce aşağı inebilirsiniz. Asılabileceğiniz tek şey bu demirler de değil, çıkıntılara ve borulara da asılarak ilerlemeniz mümkün.

Kendi Gölgenizi Kendiniz Yaratın

Daha önce gölgelerde durduğunuzda üstünüze kabak gibi el feneri tutulmadığı sürece görünmeyeceğinizi söylemiştik. Peki ya etrafta saklanabileceğiniz bir gölge yoksa? O zaman taa Thief zamanından alışık olduğumuz üzere lambaları vurarak karanlık alanlar yaratabilirsiniz. Tüm lambaları vuramasanız da (eee teknoloji gelişmiş, bazıları mermilerden etkilenmiyor) her fırsat bulduğunuzda kendinize gölge yaratmayı unutmayın. Eğer olur da biri üzerinize fener tutarsa da kafasına bir tane sıkıverin.

İster Savaşın

Sürekli gizlen, saklan, nereye kadar? İnsanın canı azıcık da düşman avlamak isteyebilir. Bunu istemeseniz bile bazen başka bir çıkış yolu olmadığını göreceksiniz. O zaman geldiğinde kullanabileceğiniz taktikleri bilmek işinizi kolaylaştırabilir.

Yumruk Dövüşleri

Birisine saldırabilecek kadar yakın olduğunuzda ekranın alt kısmında Riddick'in elleri görünecektir. Yumruk dövüşüne girdiğinizde sizin için en önemli olacak olan hareket blok hareketidir. Blok hareketi sayesinde kollarınızı kaldırarak düşmanın saldırılarını savuşturabilirsiniz, bu sırada hareket edemez ama dönebilirsiniz. Karşı saldırıya geçmeden önce düşmanın hareketlerini öğrenmek oldukça işinize yarayacaktır. Yumruklarınızı yön tuşlarıyla birleştirerek farklı tür yumruklar atabilirsiniz. Eğer düşmana arkasından sessizce yaklaştıysanız Riddick boyun kırma hareketini kullanacaktır. Bu sessiz ve hızlı hareket sonrasında cesedi saklamayı unutmayın.

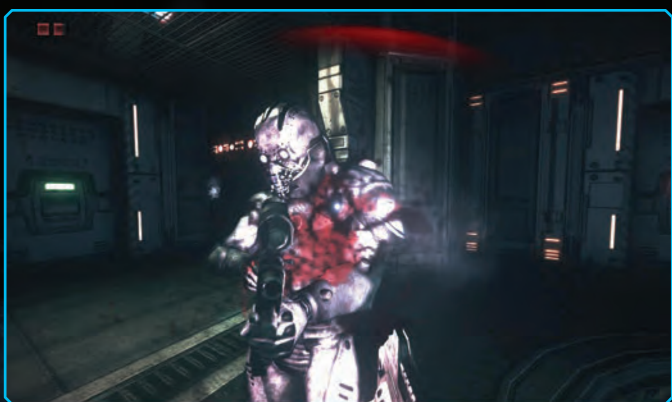
Ya Düşman Bıçak Taşıyorsa

Düşmanın elinde bıçak veya sopa varsa kollarınızı kaldırıp bloklamaya çalışmanın hiçbir faydası olmayacaktır, boşuna delindiğinizle kalırsınız. Bunun yerine düşmanı çok yakınına girmeden göz altında tutmalı, size saldırmak için silahını savurduktan sonra hemen saldırmalı ve o tekrar saldıramadan geri çekilmelisiniz. Düşmanın dengesi bozulursa geri çekilmenize gerek kalmadan artarda seri yumruklar atabilirsiniz, bunu sürdürdüğünüzde onu yere yıkacaksınız.

Ya Silahlıysa!

İçinde bulunduğumuz durum gitgide zorlaşıyor, biz yumruklarımızı kullanırken düşmanın elinde silah var diyelim. Ne yapacağız, ölecek miyiz? Elbette hayır. Bu >>


Kendi Gölgenizi Kendiniz Yaratın



>> durumda şansları eşitlemek için yapmanız gereken ilk şey düşmanın dibine girmek olacaktır. Bunu yaptığınızda düşman ateş etmek yerine sizi silahın dipçiğiyle indirmeye çalışacak. Vurmayı başardığı her seferde biraz geri gideceksiniz (zaten bunu yapmasının amacı sizi ateş edebileceği mesafeye uzaklaştırmak), o vurdukça siz dibine girmelisiniz. Yumruklarınız (veya elinizdeki yakın dövüş silahı) parladığı anda saldırabilirsiniz. Eğer zamanlamayı tutturursanız düşmanın silahını kavrayacak ve ona karşı kullanacaksınız.


Ateşli Silahlar

Ateşli Silah Kullanımı

Hep yumruklarımızı kullanacak değiliz ya, bizim de elimize ateşli silah geçirdiğimiz zamanlar olacak. Ama elimde silah var, sağı solu dağıtayım diye düşünüyorsanız pişman olmanız işten bile değil. Bu yüzden silah kullanıyor olsanız bile gizliliği kullanarak kendinize avantaj sağlamanız daha doğru bir tercih olacaktır.

Düşmana saldırırken önceliğiniz kafasından vurmak olmalı. Nişan özelliğini kullanarak düşmanın kafasını hedefleyin ve indirin. Bu özellikle de tüfekler gibi isabet oranı yüksek silahlarda çok etkili olacak ve düşmanı tek hamlede indirebileceksiniz. Beceriksizliğiniz tutar da ıskalarsanız düşmanların peşinize düşeceğini unutmayın.

Böyle bir çatışma anında sakın cengaverlik yapmaya kalkmayın, kendinize bir siper bulun. Bu iş için kapılar ve duvar kenarları çok etkilidir, bunları kullanarak kafanızı uzatabilir ve ateş ettikten sonra tekrar saklanabilirsiniz. Böylece düşmana çok açık bir hedef vermemiş olursunuz.

Tüfek kullanıyorsanız seri atış modu silahın gereğinden fazla tepmesine ve atışlarınızın isabet oranının düşmesine neden olacaktır. Buna ek olarak namludaki parlama geçici olarak hedefinizi görmenizi de engeller. Bu yüzden tüfekle atış yaparken kısa süreli atışlar kullanarak geri tepme etkisini en aza indirebilirsiniz. Elinizde pompalı tüfek varsa çok seri ateş edemeyeceğinizden bu tür sorunlar yaşamazsınız, zaten pompalınız varsa düşmanın yakınına girip tek atışta öldürmek çok daha cazip bir seçenek.

BİR DRONE'U ÖLDÜRDÜKTEN SONRA ONU SİPER VE SİLAH OLARAK KULLANABİLİRSİNİZ


Yumruk Dövüşleri

Uyuşturucu silahına sahipseniz düşmanlarınızı tek bir atışla sersemletebilirsiniz. Sersemlemiş düşmanları ise tek bir hareketle öldürmeniz mümkündür. Eğer işlerini bitirmek için zamanında yakınlarına giremezseniz uzaktan başka bir silahla vurarak da öldürebilirsiniz.
SCAR silahı kullanması en zevkli silahlardan biri, bununla düşmanınızı önce vurup, sonra havaya uçurabilirsiniz. Ayrıca yere veya duvara ateş ederek bunu uzaktan kumandalı mayın olarak da kullanabilir, düşman gruplarına pusu hazırlayabilirsiniz.

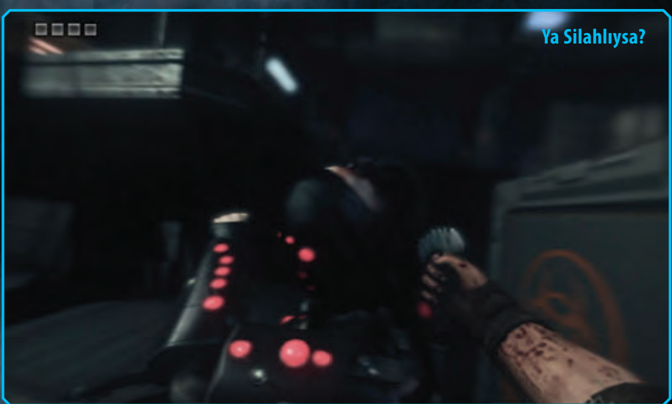
Bir drone'u öldürdükten sonra onu siper olarak kullanabilir ve silahından da faydalanabilirsiniz. Drone'u tutarken yalnızca geriye doğru hareket edebilirsiniz ve silahını da yalnızca şarjörü bitene kadar kullanabilirsiniz. Alpha drone'ları öldürdükten sonraysa el bombalarını teker teker alabilirsiniz. Bir anda bombayı aldığınız fitili ateşleneceğinden patlamadan önce fırlatmanız gerekecektir.

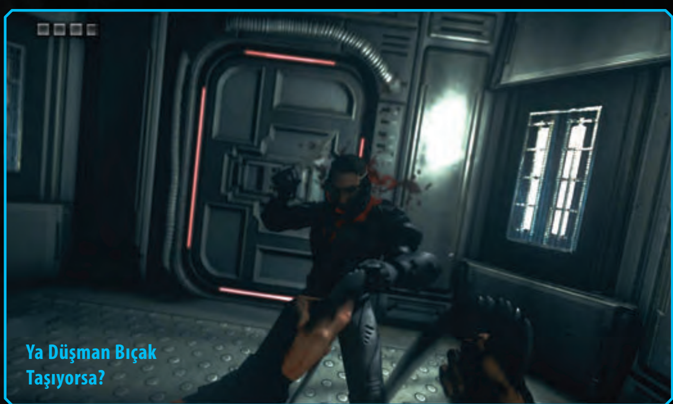
KARŞILAŞACAĞINIZ DÜŞMANLAR

Sun Tzu demiş ki "eğer kendini tanıyor ama düşmanını tanımıyorsan, elde edeceğin her zafer için bir de yenilgi alırsın". O zaman ne yapıyoruz, düşmanlarımızı tanıyoruz.

Merc

Bu düşmanlar klasik paralı askerler, Riddick'in Dark Athena'da ve Aguerra yüzeyinde en sık karşılaşacağı düşmanlardan biri. Oyunun başlarında karşılaşacağınız türlerle durup çarpışırken (bunları halletmeniz kolay), oyunda ilerledikçe hareketli olanlarıyla kapışmaya başlayacaksınız. Bu


Ya Silahlıysa?


Ya Düşman Bıçak Taşıyorsa?

düşmanlar her tür silahı kullanabiliyor, eğer ellerinde ateşli silahlar varsa doğrudan çatışmaya girmek yerine yanlarına gizlice süzülüp işlerini sessizce bitirmeniz daha iyi olacaktır. Genelde tek başlarına hareket etmediklerinden çatışmaya girerseniz sayıca üstün bir grupla savaşacağınızdan mutlaka siper alın. Onları öldürdüğünüzde üstlerindeki silah ve cephaneleri toplayabilirsiniz.

Ghost Drone
Bu düşmanlar sağ kollarına yerleşik olan bir saldırı tüfeği taşırlar. Bu tüfek vücutlarına bağlı olduğundan öldürdükten sonra silahlarını veya cephanelerini almanız mümkün değil. Ama yine de öldürdüğünüz robotu önünüze alabilir ve cephanesi bitene kadar silahını kullanabilirsiniz. Drone'lar da en rahat kafalarından vurularak öldürülürler. Ayrıca arkalarından yaklaşıp yakın saldırı silahlarıyla da işlerini hızlı ve sessiz biçimde bitirebilirsiniz.

Drone'ların zırhındaki ışıklar kırmızı renkte parlıyorsa o zaman yapay zeka modundalar demektir. Bu moddayken belli bir yerde, sürekli aynı rotayı kullanarak devriye gezerler. Herhangi bir tehdit sezdikleri anda devriye modundan çıkıp saldırı moduna geçerler. Eğer iyi saklandıysanız ve gürültü yapmıyorsanız sizi tespit edebilmeleri mümkün değildir. Rotalarını asla bozmadıklarından hareketlerini takip ederek onları kolaylıkla geçebilirsiniz.

Merc Controlled Ghost Drone
Bu drone'lar Merc kontrolü altındayken saldırı yetenekleri gelişir ve çok daha ölümcül hale gelirler. Bu durumda olduklarını zırhlarındaki ışıkların parlak beyaz renkte olmasından anlayabilirsiniz. Bu ışıkları aynı zamanda fener görevi gördüğünden gölgede saklanmanız bile çok güvenli olmayabilir. Ayrıca bu drone'lar daha hızlı hareket eder ve belli rotaları takip etmezler. Bunlardan kurtulmanın en güzel yolu uyuşturucu silah kullanmaktır. Bu silahla sersemlettiğiniz drone kendine geldiğinde yapay zeka moduna geçecek ve uzaktan kumandası etkisiz hale gelecektir. Ancak bu duruma geçtiğinde de silahın etkisinden dolayı doğrudan saldırı moduna geçeceğinden yine de dikkatli olmalısınız. >>



SİLAHSIZ OLMAZ

Assault Rifle
Pompalı tüfeğe iyi bir alternatif olan saldırı tüfekleriyle düşmanlarınızı uzaktan haklayabilirsiniz. Bu silahın kullanma önceliği çok yüksek olmayacak ama pompalı veya uyuşturucu silaha sahip değilseniz tercih edebilirsiniz. Görevlerden birinde karşılaşacağınız deneysel saldırı tüfeği sizi pek heyecanlandırmasın, normal silahtan pek farkı yok çünkü.

Club
Standart bir yakın saldırı silahı olan sopanın en büyük avantajı düşmanınıza ciddi ölçüde zarar verebilmeniz. Elbette elinizde sopayla fazla fazla çevik olamayabiliyorsunuz ama yine de fark ettirmeden yaklaştığınız bir düşmanın gözlerini yuvalarından fırlatabilirsiniz.

Combat Knife
Arada bir kullanabileceğiniz iyi bir yakın saldırı silahı olsa da, pek tavsiye ettiğimiz söylenemez. Ulak bıçakları çok daha etkili.

Grenade
El bombaları karşınıza ender olarak çıkacak, bu yüzden onlara bel bağlamamalısınız. Yine de bir grup düşmanı bir anda havaya uçurmak oldukça zevkli.

Knuckleduster
Yalnızca bıçağınız yoksa kullanmalısınız. Son derece gereksiz ve etkisiz bir silah.

Minigun
Müthiş ateş gücüne sahip olsa da minigun taşırken hızlı hareket edemeyeceğinizde dolayı bunu yalnızca Mech'leri öldürmek için kullanmanız iyi olur.

Pistol
Bıçak kullanmak istemiyorsanız başvurabileceğiniz bir silah olan tabanca etraftaki düşmanların sizi duymalarına neden olduğu için çok da güvenilmesi gereken bir silah değildir.

Scalpel
Bir başka gereksiz yakın saldırı silahı. Bunları kullanacağınıza düşmanlara tekme tokat dalın daha iyi.

SCAR
Oyunun en güzel silahlarından biri olan SCAR ile düşman birimlerine tuzaklar da kurabilirsiniz. Ateş edin, sonra da mermileri havaya uçurun. Hem zevkli hem de etkili.

Screwdriver
Oyunda bolca bulacağınız silahlardan biri olan tornavida da o gereksiz yakın saldırı silahlarından bir başkası. Boşuna toplayarak ağırlık yapmayın.

Shotgun
Oyunun muhtemelen en güçlü ateşli silahı olan pompalı tüfek özellikle de yakın mesafede inanılmaz etkili. Karşınızda bir grup düşman olsa bile silahınızı yeniden doldurmanız gerekene kadar tümünü temizleyebilirsiniz.

Sniper Rifle
Bu güzel silahı yalnızca özel bir yan görevi yerine getirerek elde edebilirsiniz. Zaten yapabileceğiniz iki yan görev bulunuyor. Bunları bir sonraki kısımda okuyabilir ve bu silaha sahip olabilirsiniz.

Tranquilizer Gun
İşte oyunun en faydalı silahı. Bir kere cephane bitmesi gibi bir sorun mevcut değil. Sersemlettiğiniz düşmanları tek bir vuruşla öldürebiliyorsunuz. En güzeli de bu silahı kullandığınızda etraftaki hiçbir düşmanın dikkatini çekmiyorsunuz. Büyük savaşlar hariç oyunu yalnızca bu silahı kullanarak bile çok rahat biçimde bitirebilirsiniz.

Ulak Blades
Dikkat çekmek istemediğiniz ve gölgelerden ilerlediğiniz süre içinde bu silahı kullanmanız iyi bir seçim olur. Bu silahla yakın dövüşe girmeniz gerektiğinde bile düşmanlarınıza ciddi zararlar verebilirsiniz.

Alpha Drone



Merch



Team Leader Drone

Bu tür drone'lar robottan çok Merc gibi hareket ederler, hem çok hızlı, hem de çok hareketlidirler. Vurulmaları son derece güçtür. Bu yüzden onlardan mümkün olduğunca saklanmalı, saldırmanız gerektiğinde de siperleri ve gölgeleri kullanmalısınız. Saldıracağınız zaman mutlaka kafalarına nişan almayı unutmayın.

Ghost Drone



Alpha Drone

Bunlar Ghost Drone'ların çok daha gelişmiş halleridir ve sizin gibi baş belalarından kurtulmak için özel olarak tasarlanmışlardır. Bunların bir kolunda el bomba fırlatıcı silah, diğer kolunda ise minigun takılıdır. Güçlü silahlara sahip olmalarının yanı sıra normal silah ateşinden etkilenmeme gibi bir de özellikleri vardır, dolayısıyla onları alt etmek için kullanabileceğiniz tek silah SCAR'dır. Bir Alpha Drone'u öldürmek için SCAR silahıyla vücuduna 4-5 tane mermi yapıştırın (tabi bu sırada siper almayı sakın unutmayın), tüm mermiler yapıştığında hepsini aynı anda patlatın. Patlamanın şiddeti drone'u sersemletecek (bu bile öldürmüyor) ve dizlerinin üzerine çökmesine neden olacak. Hemen süper bıçağınız Ulak ile yanına koşun ve ekranda talimat çıktığında kullan düğmesi sayesinde işini bitirin. Bu işlemi gerçekleştirmek için çok fazla zamanınız olmayacağından SCAR mermilerini patlattığınız anda koşmaya başlamalısınız.

Mech

Bunlar mekanize zırh giymiş Merc birimleridir ve hem roketatar, hem de minigun taşırlar. Bunları öldürebilmenin tek yolu patlayıcı kullanmaktır, çünkü normal silahlardan etkilenmezler. Yani Mech'leri öldürmek için ya bir Alpha Drone cesedinden alacağınız el bombalarını kullanmalı ya da kendi Mech'inizin füzeleriyle saldırmalısınız. Eğer bu iki yola da sahip değilseniz erkekliğin onda dokuzu kaçmaktır diyerek koşmaya başlayın.

Kendi Mech'iniz lafını da azıcık açalım. Dark Athena'da ilerlerken zarar görmüş bir Mech ile savaşmanız gerekecek. Bu Mech'in zırhı zarar görmüş olduğundan tüfeğinizle içindeki Merc'e nişan alabileceksiniz. Merc'i öldürdüğünüzde Mech'e tırmanabilir ve kendi çıkarlarınız için kullanmaya başlayabilirsiniz.

Spider Turret

Bir diğer tehlikeli düşman olan bu taretler Athena'dan fırlatılır ve Aguerra yüzeyine ulaştıklarında yerleşik düzene geçerek düşmanları aramaya başlarlar. Arama işlemini etrafta gezinen kırmızı lazer ışınından anlayabilirsiniz. Eğer bu lazer ışını yerinizi tespit ederse taretler anında ateş etmeye başlarlar. Bunlardan kurtulmanın en rahat ve en etkili yöntemi SCAR kullanmaktır. Kafalarına yapıştıracağınız mermiyi patlatarak taretleri etkisiz hale getirebilirsiniz. Uzak mesafedeyken kırmızı lazer ışınını görmeniz zor olabilir. Bu taretler parlak ışık şeklinde göründükleri için silahınızı bu ışıklara doğru çevirin. Eğer bir tarete nişan aldıysanız imleciniz bunu gösterecek şekilde parlayacaktır.

Repair Droid

Bu düşmanlarla yalnızca Dark Athena'nın dış cephesinde karşılaşırsınız, bunlar cephe hasar gördüğünde ortaya çıkarlar ve önemsemeniz gereken birimlerdir. Bu düşmanlarla karşılaştığınız sırada Mech'in içinde olacaksınız, onları yok etmek için minigun kullanabilirsiniz. Bunlar grup halinde hareket ettikleri için uzun süreli yaylım ateşi ile tümünü temizleyebilirsiniz.

Mech



Mech



YENİ GÖREVLER

Miles'ın Mektubu

Aslında bu önemsiz bir yan görev ama illa her şeyi bitireceğim diyorsanız bunu da yapmamanız için hiçbir sebep yok.

Miles'ı Drone Mile kontrol noktasında bulacaksınız. Etraftaki teknisyenleri öldürdükten sonra Miles ile konuşun, sizden ailesini bir mesaj iletmenizi isteyecek. Oyunda ilerleyip de Cell Decks Riot kontrol noktasına ulaştığınızda, kontrol odasına giren kapının sağındaki hücreye girin. Burada Miles'ın yazdığı notu bulacaksınız.

Jaylor ve Grinder'ı öldürdükten sonra iletişim istasyonunda Dacher ile konuşun, istasyonu tekrar kullanarak Miles'ın mesajını ailesine gönderin. Bu görevin ödülü manevi tatmindi :) Materyal tatmini bir sonraki görevde.

Gabril'in Görevi - Sniper Tüfeğine Sahip Olmak

New Venice'teyken video bağlantısını kullanarak Gabril ismindeki sivil ile bağlantı kurun. Sizden adanın çeşitli yerlerinde bulunan beş sinyal karıştırıcıyı yok etmenizi isteyecek. Binanın arka kapısından çıkın ve sola dönerek birinci sinyal karıştırıcıyı bulun. SCAR silahını kullanarak bunu havaya uçurun. Şimdi dönün ve Alpha Drone'u öldürdüğünüz yerin yanındaki ikinci sinyal karıştırıcıyı da yok edin.

Şimdi ileri gitmek yerine Village Square'e geri dönün (burası New Venice'ten bir önceki bölümdü). Dışarıya çıktığınızda ilerideki tepelerde üçüncü sinyal karıştırıcıyı bulacaksınız. Pavlo ile karşılaştığınız New Venice South'a gidin. İlerlerken sağdan yürüyün, tepelere doğru baktığınızda dördüncü sinyal karıştırıcı karşınızda olacak.
Şimdi SCAR silahını aldığınız binaya gidin. Yoldan ilerlerken sol tarafa baktığınızda beşinci sinyal karıştırıcıyı bulacaksınız. Bunu da yok edin ve New Venice'e geri dönün. Gabril ile video bağlantısı kurun ve görevi tamamladığınızı söyleyin. Size rafineriye geldiğinizde buluşabileceğinizi söyleyecek.

Old Town'dan geçip rafineriye girdiğinizde asansöre ulaşmadan önce sağdaki kapıdan içeri girin. Burada Gabril'i sağ bulamayacaksınız ama sizin için bıraktığı Sniper Rifle ve cephaneleri sizi bekliyor olacak.

Mini Çokluoyuncu Taktikleri

Eğer robotlarla kapışmaktan sıkıldıysanız yeteneklerinizi çokluoyuncu ortamlarında sergileyebilirsiniz. Elbette her oyunda olduğu gibi Dark Athena'da da kendinize avantaj sağlayamanıza yardımcı olacak ipuçları mevcut.

Bir karşılaşma başlamadan önce 20 saniyelik bir zamana sahip olacaksınız. Bu süre içinde eşya toplayamıyorsunuz (ve elbette düşmanlarınızı öldüremiyorsunuz) ama etrafta dolaşarak toplamayı planladığınız silah ve cephanelerin nerede olduğunu görebilirsiniz. Böylece karşılaşma başladığı anda kestirme yoldan istediğiniz silaha koşabilirsiniz.

El bombası kullanabileceğiniz en etkili silahlardan biri. Bir el bombası tetiklendikten üç saniye sonra patlıyor, çarptığı zaman değil. Duvar köşelerinden, düşmanlarının ayaklarına doğru fırlatacağınız bombalarla oldukça eğlenebilirsiniz.

Siper almaktan çekinmeyin. Her ne kadar etrafta cengaver gibi koşturup önünüze geleni tek atışla indirme fikri çok cazip gelse de karşılaşma anında işler hiç de bu şekilde gerçekleşmiyor. İndirilen taraf olmak istemiyorsanız köşeleri kullanarak eğilerek atışlar sayesinde kendinizi düşmanlarınıza açık hedef olmaktan kurtarabilirsiniz.

Hazırlık süresi içinde eğer zırh yerlerini tespit edebilirseniz önceliği bunlara verin. Birisiyle karşı karşıya geldiğinizde hanginiz zırh giyiyorsanız büyük ihtimalle oradan sağ ayrılacak kişi odur.

Nişan alma fırsatı bulduğunuz anda düşmanın kafasını hedefleyin. Bu tür oyunların altın kuralı burada da geçerli, kafadan vuruş, iyi vuruştur.
Saldırı tüfekleri ve SMG kullanırken uzun süreli yaylım ateşinden kaçının. Hem boş yere cephane harcamış olursunuz, hem de isabet oranınızı ciddi biçimde düşürürsünüz. Bunun yerine kısa süreli atışlar yapın.

Eğer oynadığınız haritayı tanıyorsanız oyuna 1-0 önde başlamışsınız demektir. Bunun için kendinize bir oyun yaratın, haritaya girin ve etrafta dolaşın. Siper alabileceğiniz, pusu kurabileceğiniz yerleri tespit edin. Karanlık yerler önemli bir müttefikiniz olacaktır.



EL BOMBASI KULLANABİLECEĞİNİZ EN ETKİLİ SİLAHLARDAN BİRİ.



Merc Controlled Ghost Drone

İPUÇLARI

Cesetleri ileriye doğru itebilirsiniz. Çömelmiş halde bir cesedin yanına gidin ve ateş etme düğmesine basarak cesedi boşluklardan aşağı iterek kurtulun.

Karanlıkta olduğunuz zaman Riddick'in "Eyeshine" yeteneğini kullanabilirsiniz. Bu sayede içinde bulunduğunuz ortam ne kadar karanlık olursa olsun etrafı tamamen görebilir ve kendinize ciddi avantaj sağlayabilirsiniz.

Merc'lerin etrafında saklanmak için gölgeleri tercih ediyorsanız dikkatli olun. Kullandıkları silahlar kendinden fener içeriyorsa kendinize saklanacak daha iyi bir yer bulmalısınız.

Gizli kalmaya çalışıyorsanız drone'ların çıkardıkları seslere dikkat edin. Eğer ince bir ses duyarsanız Ghost Drone sizi veya başka bir tehdidi tespit etmiş ve saldırı moduna geçmiş demektir. Ya drone'a saldırmaya hazır olun, ya da yerinizi değiştirin. Aksi halde büyük ihtimalle biraz sonra o drone'la burun buruna geleceksiniz.

Mech'leri tamir istasyonlarında onarabilirsiniz. Bu istasyonlara gittiğinizde ayrıca füze stoğunuz da doldurulacak ve tekrar yedi füzeye sahip olacaksınız. Gördüğünüz her istasyonu kullanarak Mech'inizi sağlıklı tutmaya özen gösterin.

HİLE ARŞİVİ

OYUNBOZAN

HİLELERİMİZDE YAZ TARİFESİ BAŞLAMIŞTIR. BİR ALANA İKİNCİSİ BEDAVA!



PC

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Oyunun yüklendiği Documents\Wolverine\WGame\Config dizinine gidin ve WGame.ini dosyasını Notepad'le açın. Aşağıdaki satırları dosya içinde bulun ve False'ları "True" ya çevirin. Kaydedin ve oyuna başlayın.

Yetenekleriniz maksimuma ulaşır: **mCheatTalentsMax=False**
Yeteneklerde seviye olmaz: **mCheatTalentNoLevel=False**
Sınırsız sağlık: **mCombatHeroUndying=False**
God modu: **mCombatHeroIsGod=False**

PLANTS Vs. ZOMBIES

Oyun sırasında aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.
Füturistik güneş gözlüklü zombiler: **future**
Süpürgeli(!) zombiler: **mustache**
Bir zombi öldüğünde şeker yağmuru çıkar: **pinata**
Alternatif Lawn Mower görünüşü: **trickedout**
Zombiler beyin seslerini duyar: **sukhbir**
Zombiler öldüğünde arkasında ufak bir çiçek bırakır: **daisies**

VELVET ASSASSIN

Oyun esnasında **CTRL + SHIFT + O + E** tuşlarına basılı tutarken **H** tuşuna basın. Daha sonra aşağıdaki numaraları basarak hileleri altif hale getirebilirsiniz.

1- **Sonraki tüfek**
2- **Sonraki silah**
5- **Gaz maskesi**
6- **Patlayıcılar**
8- **1000 EXP**
9- **Morfin**
G – **God modu**
7 – **Planlanan güçlendirilmiş özellikler**
N – **O andaki silah için maksimum cephane**
M – **Maksimum zırh**
X – **Uçma modu**
V – **Görünürlüğü aç/kapa**

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Oyunun yüklendiği dizinde \Data\Scripts klasörü altında init.cfg dosyasını Notepad'le açın.

d.consoleh=0 satırını bulun ve şu hale sokun: **d.consoleh=1**
Dosyayı kaydedip oyuna girin ve oyun sırasında ~ tuşuyla konsolu açın. Hileleri girebilirsiniz.
X kadar sağlık ekler: **pl.health=X**
Uçmak: **d.fly=1**
Tüm silahlar: **giveall**
God modu: **godmode=1**
Duvardan geçer: **d.noclip=1**
Sınırsız cephane: **unlimited_ammo=1**

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

CTRL + ALT + ~ tuşuna basarak konsolu açın ve hileleri girin.

God modu: **cmd(godmode)**
Duvardan geçme: **cmd(noclip)**
İntihar etme: **cmd(kill)**
Yeniden dirilme: **cdm(selfsummon)**

KILLING FLOOR

Oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın.
God modu: **god**

THE GODFATHER II

Karakterler, yerleri ve işlevleri:
Alvin Uzzano: Richie's Tavern'in kuzeydoğusunda: New York. Kasa hırsızı ve sağlıkçı. Advance Gun License sahibi.
Bernard Uzzano: Almeida (Jaime Fesser)'in bitişiğindeki büyük mahsende: Goldenrest cemetery, Florida. Boksör ve sağlıkçı. Advance Gun Licence sahibi.
Jimmy Lira: Jersey's Sports'ta. Kundakçı, sağlıkçı, kasa hırsızı ve mühendis.
Leroy Petriboni: Jersey's Sports Bar'da: Las Palmas, Florida. Adanın en güneyinde kumar suç örgütünü takip edin. Doğu tarafındaki bir yapının odasında bulabilirsiniz. Kasa hırsızı, mühendis ve Expert Gun License sahibi.
Ray Fogliano: Corman's Drive'ın karşısındaki binanın çatısında: Florida. Kundakçı ve imhacı.
Ray Ricci: Casino Imperial meydanıyla merkez arasındadır: Küba. İmhacı, mühendis. Expert Gun Lincese sahibi.
Roy Mancini: Corazon de Oro'daki havaalanına gidin: Küba. İkinci uçağın yanında olacak. Boksör, mühendis. Expert Gun License sahibi.
Kolay para ve tecrübe: Evinizin önünde biraz suç işleyerek polislerin gelmesini sağlayın. Olabildiğince polisi yere serin. Tam ölmenize yakın evinize geri kaçın ve iyileşin. Geri döndüğünüzde polisler olmayacak ama üstlerinden düşen paralar yerde sizi bekliyor olacak. Bunu sürekli tekrarlayın.

XBOX360

STAR TREK: D-A-C

Maç başladığında Start'a basın, sonra da **LT, Y, X, X, Y, RT** tuşlarına basın. Ateş ve iyileşme özellikleri güçlenecektir. Geminiz yok olduğunda da bu özellik yok olacak. Bu ayrıca **Kobayashi Maru** achievement'ını da açacak.
NOT: Hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Aşağıdaki hileleri oyun içinde yapabilirsiniz. Doğru yaptığınızda bir ses duyacaksınız. Hile yaptığınızda achievement'lardan faydalanamazsınız.
Sınırsız Rage: Y, X, X, Y, B,B, Y, A, A, Y, R3
Asla Ölmez: X, A, A, X, Y, Y, X, B, B, X, R3
İki kat reflex kazanır: A, A, X, X, Y, Y, B, B, Y, Y, X, X, A, A, R3
Klasik kostüm: A, X, B, X, A, Y, A, Y, A, X, B, B, X, R3

STAR FORCE: THE FORCE UNLEASHED

Force kombolarını açar: **MARAJADE**
Ekstra hasar verme hep açık: **LIGHTSABER**
Tüm Force gücü maksimumda: **KATARN**
Force Rebel maksimumda: **DATHOMIR**
Force Push maksimumda: **EXARKUN**
Force Saber Thrown maksimumda: **ADEGAN**
Hava komboları açılır: **FREEDON**
Tüm databank açılır: **OSSUS**
Tüm ışın kılıcı kristalleri açılır: **HURRIKANE**
NOT: Hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

GEARS OF WAR 2

Kantus açılır (multiplayer): Herhangi bir zorluk seviyesinde Act 2'yi Single modundan bitirin.
Skorge (multiplayer): Herhangi bir zorluk seviyesinde Act 5'i Single modundan bitirin.
Alev bombacısı (multiplayer): Herhangi bir zorluk seviyesinde Act 4'ü Single modundan bitirin.
Insane zorluk seviyesi: Bu zorluk seviyesini açmak için önceki zorluk seviyesinde oyunu bitirmelisiniz.
RAAM (multiplayer): Sabit diskinizde, ilk oyundan kalan A Dish Best Served Cold achievement bulunması gerekir.
Anthony Carmine (multiplayer): İlk oyundan Act1'in tüm achievement'ları bulunması gerekmektedir.

PS3

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Aşağıdaki hileleri oyun içinde yapabilirsiniz. Doğru yaptığınızda bir ses duyacaksınız. Hile yaptığınızda Trophy'lerden faydalanamazsınız.
Sınırsız Rage: Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, Daire, Daire, X, X, Üçgen, R3
Asla ölmez: Kare, X, X, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, Daire, Daire, Kare, R3
İki kat Reflex kazanır: X, X, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen, Üçgen, X, X, R3
Klasik kostüm: X, Kare, Daire, X, Üçgen, X, Üçgen, X, Kare, Daire, Daire, Kare, R3

THE GODFATHER II

Aşağıdaki hileleri Don'un görünümündeyken yapmalısınız.
5000 dolar ekler: Kare, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, L3
Tam cephane: Üçgen, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, R3
Tam sağlık: Sol, Kare, Sağ, Üçgen, Sağ, L3

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PDA'dan şunu kodu girin: **L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, R2, R2, L2** . Daha sonra hileleri girebilirsiniz.
Sınırsız cephane: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sol
Yenilmezlik: Yukarı, aşağı, sol, Aşağı, Sağ, Sağ
Nükleer bomba: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ
Benzini tekrar doldurur: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Aşağı
Tüm hava saldırıları açılır: Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı
Tüm kostümler açılır: Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı
Tüm araç gereçleri açar: Sol, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Sol, Yukarı
Tüm araçları açar: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Sol

GUITAR HERO: METALLICA

R=Kırmızı **B**=Mavi **Y**=Sarı **G**=Yeşil
Davul hep dolar: R, R, R, B, B, G, G, Y
Her zaman Slide: G, G, R, R, Y, R, Y, B
Otomatik Kick: Y, G, R, B, B, B, B, R
Alev rengi: G, R, G, B, R, R, Y, B
Hyperspeed (tüm enstrümanlara): G, B, R, Y, Y, R, G, G
Görünmezler: G, R, Y, Y, Y, B, B, G
Metallica kostümleri açılır: G, R, Y, B, B, Y, R, G

Wii

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

Hileleri Cheats Menu'den girmelisiniz.
Boogeyman : BoogeymanEatsWorms!!
Chris Jericho : AltJerichoModelSvR09
Gene Snitsky : UnlockSnitskySvR2009
Hawkins & Ryder : Ryder&HawkinsTagTeam
Hornswoggle: HornswoggleAsManager
Jillian Hall: PlayAsJillianHallSvR
Layla: UnlockECWDivaLayla09
Ric Flair: FlairWoooooooooooooo
Saturday nights Arenası: SatNightMainEventSvR
Tazz: UnlockECWTazzSvR2009
Vince McMahon: VinceMcMahonNoChance
CM Punk'ın alternatif kostümü: CMPunkAltCostumeSvR!
Rey Mysterio'nun alternatif kostümü: BooyakaBooyaka619SvR

ORGANİZE SANAYİ



DİZLERDE DERMAN KALMAYINCA

Yıkılmaz gibi duran Organize Sanayi'yi tek başına bir evden eve nakliyat şirketinin yerinden sökmesi, dağ başına götürüp bırakması ayın önemli olaylarının başında geliyordu. Ustası, çırağı, sivil memuru, herkesin dahil olduğu bir seferberlik hali söz konusuydu. Sivil memurların bir kısmına bazı konularda güven olmayacağını da görmüş olduk hep beraber. Yaşlı parmaklarım hâlâ sızlıyor kablo çakmaktan ve bir de bunun hikâyesini yazmaktan.

Bir ay daha geçti, belki alışılandan biraz daha hareketli. Giriş ve gelişme bölümleri farklıydı diğer aylardan. Sonuçtaysa bir değişiklik yok. Aslında sonuçta bir değişiklik var. Düzayak Sanayi'yi taşırsan dört katlı binaya, yaşlı bacaklarının, ayaklarının, sırtının sesinin daha bir yükseldiğini duyuyorsun. Günde sayısız kez inilip çıkılan basamakların acısı zamanla çıkacaktır ama iyimser olmak gerekirse belki topluca biraz kilo veririz. Neyse, fazla uzatmaya mecalim yok, verandaya çıkıp buzlu limonatamı yudumlarken ayaklarımı uzatıp gün batımını izleyeceğim biraz. Bir de şu aradaki dağlar olmasa… Kalın sağlıcakla.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları





Lenovo Ideapad Y650

DİZÜSTÜ PİYASASINA İNCECİK BİR DEV GELİYOR

Lenovo Ideapad ailesinin yeni ferdi Y650 her türlü dizüstü kullanıcısının ağzının suyunu akıtacak bir tasarımla geliyor. İnce yapısıyla gözlere hitap eden ürün, sahip olduğu güç hakkında dışarıya hiçbir ipucu vermiyor. Intel Core 2 Duo P9800 işlemci ve 4GB DD3 belleğe sahip yeni Lenovo, 16" 16:9 ekranı ve JBL hoparlör setiyle multimedya ihtiyaçlarımızı rahatlıkla karşılayacağının da sinyallerini veriyor. En önemlisi de sahip olduğu Nvidia G 105M ekran kartı. Opsiyonel ekran kartı yerine tümleşik bir ekran kartını tercih etmeniz de mümkün. Elbette oyun oynamayı düşünmüyorsanız tümleşik bir sistem kesinlikle daha ucuz olacaktır. Nvidia G 105M, kısaca Nvidia'nın dizüstü sistemler için en son grafik işlemcisi çözümü. Cuda, DirectX10, Shader Model 4.0 destekli işlemci 1600MHz işlemci saat hızında çalışıyor, 8 çekirdeğe sahip ve mevcut tüm grafik ve Nvidia teknolojilerini bünyesinde barındırıyor. Yani sırf dizüstü sistemlerde oyun oynayalım diye Nvidia tüm bilgi ve becerisini döktürmüş. Lenovo da bir sanatçı gözüyle ve özeniyle seçtiği donanımları Y650'de bir araya getirmiş. Fikriniz değişti sanırım. Aklınıza gelebilecek her oyunu grafik detay seviyelerini düşürmeden oynayabileceğiniz, her formatta videoyu en yüksek kalitede izleyebileceğiniz ve incecik, şık, muhteşem bir tasarıma sahip Lenovo Ideapad Y650 piyasayı sallamaya geliyor.

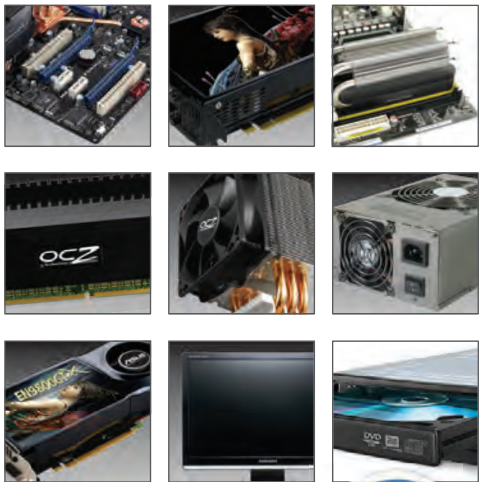
Karbon fiber kasası sadece 2.5kg olan ürünün kalınlığıysa 2.54cm. İnce tasarımına rağmen DVD yazıcı, Bluetooth 2.0, Intel WiFi, 1.3Megapiksel web kamera gibi aklınıza gelebilecek tüm standart donanımlara sahip. Ayrıca ortam ışığını algılayarak ekranın parlaklığını ayarlayan bir sensörü de var. Fiyatı ne olur bilemiyoruz ancak şimdiden en çok arzuladığımız dizüstü bilgisayar olduğu kesin.



OYUNGEZER TEST SiSTEMi

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 Extereme 965
ANAKART:	Asus Formula Rampage, Asus P5Q, Asus Rampage Extreme II
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW



ASUS Rock Solid · Heart Touching   SAMSUNG   OCZ Technology   intel Core 2 Extreme inside



Asus Maximus II Gene

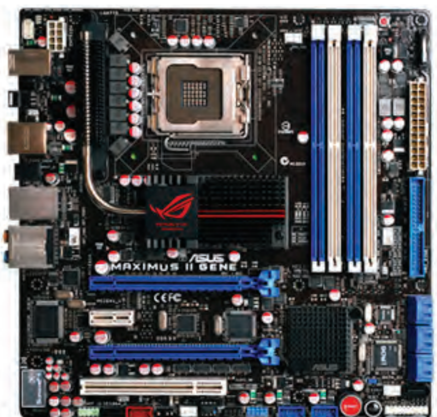
GENE Mİ YA, GENE Mİ YAAAAA?!?!?

Sevgili oyungezerler artık resmiyet kazandı, Asus resmen canımıza kast ediyor. Canım Asus'um, güzel Asus'um, yapma böyle şeyler. Her ay anakart almak zorunda bırakma insanı. Çoluk çocuk evde aş bekler, öyle bir şeyler yap ki "olmamış" diyelim, başka şeylere para ayırabilelim azıcık.

Geçen ay Asus Rampage II Gene'yi incelemiştik. Çok fark ettirmedim ama çok hoşuma gitti bu Gene muhabbetleri. Ne eziyet çekiyormuşuz kocaman anakartlarla ve haliyle kocaman kasalarla. Yapınca oluyormuş işte. Her türlü donanıma fazlasıyla yer bulunabiliyormuş demek ki mini mini bir anakartta. Maximus II Gene P45 çipsete sahip. LGA775 soket ürün henüz i7'ye geçmeye hazır olmayan kullanıcılara hitap ediyor. Intel Core 2 Duo ve Quad işlemcilerin halen uzun bir ömrü olduğunu ve gittikçe düşen fiyatlarını düşününce, Maximus II Gene daha da iyi bir seçim olarak görünüyor.

Boyuna bakıp aldananların ürünün özelliklerine baktıklarında ağızlarının açık kaldığına eminim. Ürün üzerinde 2 adet PCI-E x16 yuvası, 1 adet PCI-E x1 ve bir adet PCI yuvası bulunuyor. 4 bellek slotu maksimum 16GB'a kadar bellek destekliyor. Intel ICH10R güney köprüsü 6 SATA bağlantı noktası sunarken, ayrıca bulunan JMicron JMB363 PATA&SATA çipiyle 1 adet SATA, 1 adet IDE ve 1 adet eSATA noktasına daha kavuşuyoruz. Anakart üzerinde 6, arka panelde 6 olmak üzere de 12 adet USB bağlantı noktası mevcut. Ses çözümü olarak yine Creative SupremeFX X-Fi tercih edilmiş.

Tüm teknik özellikleri hızlıca döktükten sonra bakalım neler yapabiliyoruz. 7 tane SATA sabit disk veya sürücümüzü bağlayıp dilediğimiz kadar bellek taktıktan sonra hız kesmeden bir de CrossFireX yoluna giriyoruz. Her türlü dijital ses ihtiyacımız giderilirken, evdeki tüm USB aygıtları da ürünle birlikte kullanıyoruz. Sistemin genel performansından memnun kalmazsak Republic of Gamers'ın asıl gücü olan overclock becerilerini kullanabiliyoruz. TurboV ve O.C. Profile'la, pek az bilgi sahibi olsak bile tek bir harekette sistem performansını artırabiliyoruz. 3 farklı overclock koruma teknolojisi sayesinde bunu da gayet güvenli bir şekilde yapıyoruz. Anlatırken yoruldum vallahi. Belki de soruyorsunuz kendi kendinize "yahu bu adamın elinden tonla anakart geçiyor, neden deliriyor bu Gene muhabbetine bu kadar?" diye. Boyut sevgili oyungezerlerim. Asus Micro ATX bir anakarta hiçbir özellikten feragat etmeden olabilecek her şeyi yerleştirmiş. Anakartın üstüne pasif soğutucular bile koymuş. Tüm bunları yaparken de ürünün ergonomisini zerre bozmamış. İşte bu yüzden çok ama çok hoşuma gidiyor Gene serisi. Maximus II Gene'nin fiyatı da Rampage II Gene'ye göre oldukça makul. Performans sınıfı böyle kaliteli bir anakart için biçilen 195$'lık fiyat gayet makul.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yok yok ama boyu kısa
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 195$ + KDV



Asus W90

EVDE CANAVAR BESLEMEK İSTEYENLERE DUYRULUR

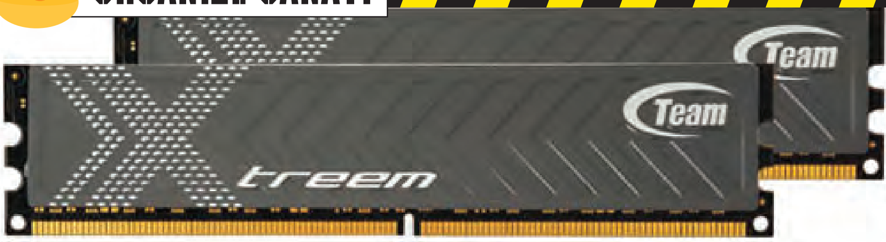
Asus tanıtımını gerçekleştirdiği yeni W90 serisi dizüstü bilgisayarlarla dikkatimizi bir kez daha çekmeyi başardı. W90 serisi, üst düzey masaüstü bilgisayarlara kafa tutabilecek özellikleriyle, dizüstünde performans isteyenleri tatmin edebilmeyi amaçlıyor. ATI Mobility Radeon HD4870, ATI Mobility Radeon HD3850 X2 ve Nvidia GeForce 9800M GS ekran kartı seçenekleriyle dikkat çeken seri, Intel X38 yonga seti ve Intel Core 2 Duo işlemcisiyle beraber oldukça güçlü bir dizüstü görüntüsü veriyor. 1TB'a kadar sabit disk seçenekleri ve 18,4inç genişliğinde ultra parlak LCD ekranıyla beraber gelen ürün ayrıca Blu-Ray sürücüsüyle, sinema keyfini dizüstünde yaşatıyor. Tüm bunlar size yetmediyse Asus Turbo Gear'la sistemi overclock edebiliyorsunuz.



Wacom Intuos 4

KÂĞIT KALEM DEVRİNİ KAPATAN ÜRÜNLER

Kalem tablet sektörünün öncüsü Wacom, herkesin rüyası olan tabletlerinin yeni jenerasyonunun ilk örneği olan Intuos 4'ü tanıttı. Yeni nesil 2048 basınç duyarlılığıyla Intuos 4, gerçek kalem örneklerinden neredeyse ayırt edilemeyen görüntüler sunuyor. OLED teknolojisiyle desteklenmiş göstergelerin eşlik ettiği bir kontrol takımı bulunan Intuos 4, Wacom'un bugüne kadar ürettiği erişim özellikleri en yüksek ürün olarak karşımıza çıkıyor. Adobe, Autodesk ve Corel gibi popüler programları destekleyen Intuos 4, kalem tabletlerle uğraşan herkesin rüyalarına girebilecek bir ürün.



Team Xtreem Dark PC2 8500 DDR2 4GB Dual Kit

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

DDR2'YLE YOLA DEVAM

Evimde kullandığım sistemde i7'lere geçmeyi henüz düşünmüyorum. Uzun süre de düşünmeyeceğim sanırım. Bu evdeki sistem güncellenmiyor, yenilenmiyor demek değil elbette. Mümkün oldukça sistemimi güçlendirecek değişikliklere gidiyorum. Sıra belleklerde.

Evdeki donanımsal hiyerarşi epey ilginç. Benim sistem güncellendi mi boşa çıkan parçalarla validenin bilgisayar güncelleniyor. Bu defa da öyle oldu. Sırasıyla anakart, işlemci ve ekran kartını güncellediğimiz bilgisayarlarımızda sıra belleklere gelmişti. Emektar 2GB DDR2'lerimi annemin bilgisayara takıp sistemini 4GB'a çıkartmam elbette onun da işine geldi. Her neyse, bu kadar laf salatasını yapmamın amacı aslında "bakın ben bilgisayarıma bellek aldım, hem de bundan aldım, çok da memnunum" demek. Hemen memnuniyetimin nedenlerine değinelim.

Team Group'un Xtreem'i daha çok overclock meraklılarına hitap eden bir seri ama ben çok overclock meraklısı bir insan değilim. Artık güçlü bir sistem sahibiyim ve stabilite çok daha önemli benim için. Xtreem Dark, serinin logosunu taşıyan iri alüminyum soğutuculara sahip. Ayrıca 6 yerine 8 katmanlı PCB (entegrelerin üstüne basıldığı kart, hani yeşil olan, geniş bilgi için http://tiny.cc/xiYVO) kullanılan ürün, elektrik kirliliğini en aza indirerek overclock için daha elverişli hale getirilmiş. 1,8-2,0V aralığında sorunsuz olarak çalışan ürünün gecikme süreleri 6-6-6-18, saat hızıysa 1066MHz. Yani ortam overclock için olabilecek en elverişli hale getirilmiş. Ben overclock yapmayacağım. Bu durumda yüksek gerilimde ve hızlarda çalışmaya dayanıklı üretilen bir ürünü sınırlarını zorlamadan kullanacağım. Ters giden ne olabilir ki? Ayrıca Team Group bellekleri ömür boyu garantiye de sahip. Çok uzattım kusura bakmayın ama niçin memnun olduğumu yeterince iyi anlattım sanırım. Fiyatı da gayet uygun.
Darısı başınıza.



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Yüksek performans, şık, ömür boyu garanti
Eksiler: Yok
Üretim: Team Group www.teamgroup.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 72$ + KDV



Canon EOS 500D

KARANLIKTA GÖREBİLEN KAMERA

Canon'un giriş seviyesi SLR'lerinin beşinci jenerasyonunu temsil eden EOS 500 duyuruldu. Toplam 15.1megapikel çözünürlük sunan sensörüyle beraber 100-12800 ASA değerleri arasında görüntü sunan 500D, bir önceki jenerasyon 450D'ye göre karanlık ortamlarda daha net görüntü alabiliyor. Son dönem SLR'da gördüğümüz HD Video furyasından kurtulamayan 500D, 1080p video kaydına izin veriyor. Video kapasitesi ve yüksek ASA değerleriyle 450D'den ayrılıyor.



Vizo Orbiter 3.5" Sabit Disk Soğutucusu

AMBALAJI KENDİNDEN İLGİNÇ ÜRÜNLER

Masamın üstünde her ay olduğu gibi ürünler birikmeye başlamıştı ve yine her ay olduğu gibi masamın yanından gelip geçen ofis çalışanları ilginç gördükleri ürünleri şöyle bir yoklayıp işlerine dönüyorlardı. Bu ayın en çok mıncıklananıysa ne SSD'ler, ne de ekran kartlarından biriydi. Vizo Orbiter ayın tartışmasız en çok ellenen ürünü oldu.

Gönüllü deneklerimin bu yoğun ilgisi, ürün ambalajını terk edene kadar devam etti. UFO gibi görünen turuncu şeritli ambalaj, aynı zamanda yastık gibi puf puf bir hissiyata sahipti. "Bu ne?" diye soran bilmem kaçıncı kişinin baskısıyla ürünü ambalajından çıkarttım. Böylece soruların sonu geldi, diğerlerinin ilgisi dağıldı, ben de işime gücüme döndüm.

Vizo Orbiter sadece 60mm mavi LED'li bir fan ve 3.5" sabit disklere monte edilebilmesini sağlayan bir çerçeveden oluşuyor. Çıplak haliyleyken ambalajının gördüğü ilgiyi görmesine imkân yok haliyle. 3200rpm'e kadar çıkan fan, kasa içindeki havayı doğrudan sabit diskin devreleri üstüne üflüyor. Kasanızın içinde sağlıklı bir hava akışı sağlayabiliyorsanız ürünün sabit disklerinizin soğutmasına katkısı olacağı kesin. Işıklandırmasıyla da kasasını modifiye etmeyi seven kullanıcıları mutlu edeceğine eminim. Fiyatı mı? Yüzlerce dolarlık sabit disklerinizin sağlığını koruması karşılığında oldukça kabul edilebilir bir bedel.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Hoş görünüm, güçlü fan
Eksiler: Kasanızı soğutamıyorsanız tek başına etkili değil
Üretim: Vizo www.vizo.com.tr
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyatı: 10$ + KDV



Lenovo Thinkpad T400

DÜŞÜNÜYORUM ÖYLEYSE PAHALIYIM

Lenovo'nun iş sınıfı dizüstü bilgisayar ailesinin fertlerinden Thinkpad T400. İş dediğimiz anda oyun canavarlarının suratlarını hafiften ekşittiğini hissediyorum. Ama bu fiyata bir ürün piyasaya sürdülerse, hele de markası Lenovo'ysa önyargılı davranmadan, kaputun altına bakmakta bir fayda var. Haydi hep beraber, sakince bir bakalım olan bitene.

Yazıyı okumaya başlamadan genellikle künyeye baktığınızı biliyorum. Sorun değil. Künyedeki 2199$ fiyatı görüp aklınıza çeşit çeşit şey geldiğini de biliyorum. Sebebine geleceğiz elbette ama ben hikâyeyi biraz geriden alacağım. Lenovo Thinkpad T400 ofise geldiği gün muhtemelen beklediği ilgiyi göremedi benden. Kutusundan çıkartıp şöyle bir baktım sadece. Kasanın dışına doğru taşan pili ve IBM günlerinden kalma tarzına bakıp bir iki laf ettim kendi kendime. Dizüstü bilgisayarı uzun süredir arızalı olan Tuğbek, kullandığı dizüstü bilgisayarımı o gün verecekti. Ancak işler umduğumuz gibi gitmeyince çalışmak için yanıma T400'ü almak zorunda kaldım. Böylece iki gün geçirdik dolu dolu.

T400 muhteşem bir konfigürasyona sahip değil. Intel Core 2 Duo P8600 2.4GHz işlemcisi ve 2GB DDR3 belleği gayet yeterli. 250GB sabit diski genel kullanıcı içinde yeterli olacaktır. DVD yazıcısı, kart okuyucusu, ethernet bağlantı noktası ve bir dizüstü bilgisayarda olmasını beklediğiniz her türlü bağlantı noktası da üstünde yer alıyor. Ürünün ekranıysa sadece 14". Tasarımı gayet bildik, tanıdık, hatta eskimiş bir tarzda. Intel Mobile GS45 çipsetini kullanan incelediğim model, ayrıca tümleşik GMA 4500MHD ekran kartına sahipti. Muhteşem olmadığı gibi kötü de olmayan sistem konfigürasyonu halen fiyatın bu kadar yüksekte uçması için yeterli değildi. Ancak henüz ne ürünün fiyatına bakmıştım ne de inceleme gözüyle girişmiştim.

İki gün boyunca bol bol Office yazılımlarıyla haşır neşir oldum. Evde elektrikler gidince bir iki film izledim. Gündelik işlerimi yaparken fark ettiğim iki şey vardı. Birincisi sistem gayet stabil ve akıcı çalışıyordu. Takılmalar, atlamalar yoktu. Elbette yeni bir sistemden bu şekilde çalışmasını beklersiniz. Ama burada durum daha başkaydı. İşletim sistemi gayet seri açılıp kapanıyor, çağırdığım program ve dosyalar, alıştığımdan daha seri bir şekilde ekranda beliriyordu. Yıllardır bilgisayar başındayım, dizüstü kullanıyorum ve bu hissettiğim fark "ne oluyoruz?" tepkisine yol açtı. Ayrıca saatlerdir karanlıkta kullanmaya devam ettiğim halde şarjı %30'un altına ancak düşmüştü.

"Tamam, vaktidir" deyip bu kez alıcı gözle ve inceleme amaçlı olarak giriştim alete. Kendi kendime gülüp durdum arada. Sabit disk olarak SSD kullanırlarsa elbette yağ gibi çalışır sistem. Fiyat da nereden baksanız bir 500$ fark eder. 14.1" ekranın LED geri aydınlatması Lenovo'nun başarılı güç yönetimiyle birleşince haliyle "6" hücreli pili bitmek bilmez. Oyun oynamak isterseniz hibrid destekli ürüne ATI Mobility Radeon 3470'i de ekleyebileceğimizi öğrenince, "olmuş" dedim. Ürünün tek bir kusuru varsa o da Thinkpad meraklılarından başka kimseyi memnun etmeyen, eski, sıkıcı bir tasarım kullanıyor olması.

Ne amaçla olursa olsun sorunsuzca kullanabileceğiniz, içinde çok şey barındırırken mümkün olduğu kadar az görünen bir dizüstü istiyorsanız doğru seçim T400. Editörün Seçimi ödülünü alamayışının bir numaralı sebebiyse fiyatı. Lenovo'nun Ideapad Y serisinden çok daha ucuza hem çok daha iyi görünen hem de gayet güçlü bir ürün edinmeniz her daim mümkün.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 1
Artılar: Yüksek performans
Eksiler: Sıkıcı tasarım, yüksek fiyat, iş için iş…
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 2199$ + KDV

Monster Q90M571TU44

YANLIŞ ANLAŞILAN CANAVARLAR



Dizüstü bilgisayarları bir araya toplayıp sağlam bir test yapmak ister gönül. Ancak yurdum piyasasında oyun için üretilmiş dizüstü bilgisayar sayısı oldukça az. Bu yüzden parça parça incelemelerle yolumuza devam ediyoruz şimdilik. Bu ay Organize Sanayi'nin konuğu olan Monster'ın iddiası da bu, yani oyun oynatmak.

Monster'ların önceki modellerini de kullanma şansım olmuştu ama şimdiye kadar Organize Sanayi'de incelememiştik hiç, iyi oldu. Monster sistemlerin konfigürasyonlarına baktığınızda gerçekten canavar gibi olduklarını görüyorsunuz. Atölyede incelemeye aldığımız Q90M571TU44 modelinin üzerinde1GB DDR3 256Bit Nvidia GTX280M ekran kartı, Intel Core 2 QUAD Q9000 (2.00GHz/6MB Cache) işlemci, 4GB 1066MHz DDR3 bellek, 256GB Patriot SATAII SSD mevcut. Konfigürasyona bakınca insan bu dizüstü değil, direkt masaüstü diyecek oluyor. Birbirinden hızlı ve performanslı ürünleri bir araya getiren Monster, oyun dizüstüsü dediğinizde parmakla gösterilmeyi hak ediyor gibi gözüküyor. 17,1" 1920x1200 Full HD ekranı da içindeki canavarı dışarıya gayet güzel vuruyor.

BİR ŞEY TASARLADIK AMA…

Ürünün şık bir kasası var. Metalik sırtı ve çerçevesi hoş duruyor. Belli açılardan kibar bir görünüme sahip diyebiliriz. Ürünün ön panelinde ses giriş ve çıkışları bulunuyor. Arka panelde HDMI ve DVI girişleri mevcut. Kart okuyucular, ethernet ve modem girişleri sağ panele yerleştirilmiş. Kasaya baktığınızda özel bir durum yok ortada. Kapağı kaldırdığımızda numerik klavyeye de sahip olduğunu görüyoruz. Başta dikkatimizi çekmeyen ancak sonradan fark ettiğimiz bir şey de touchpad'in tuşları arasında duran parmak izi okuyucusu. Ayrıca ekranın üstünde 2 megapiksel bir kamera bulunuyor. Bunun dışında enteresan bir durum yok. Yani standart bir tasarıma sahip ve ekstra, önceden görmediğimiz ciddi bir özelliği yok. Bu durumda dikkatimiz hâlâ sistem konfigürasyonunda ve performansta. Asus tarafından üretilen kasa gayet kaliteli duruyor ama Monster'ı kucağınıza aldığınızda kasanın bu yükü kaldırmakta zorlandığını hissedebiliyorsunuz. Üründe kullanılan klavye örtüsü, diğer dizüstü bilgisayarlara göre daha geniş ve kullanışlı. Ancak çok kaliteli olduklarını söylemek güç. Tuşların üzerindeki ibareler nasıl bir ütüleme tekniğiyle yapıştırılmışsa her an aşınacak ya da kopup gidecek gibi bir hissiyat veriyor.

Monster'ı sevmek istememe rağmen henüz başaramadım. Sanki her şeyden kısıp konfigürasyona gömmüşler parayı ya da ne bileyim belli bir bütçeleri varmış, önce sistem bileşenlerini alınca gerisine paraları kalmamış. Tamam, içerik süper de sunum 3299$'a göre oldukça sönük kalmış. Bu fiyata işletim sisteminin dahil olmaması da ayrı bir durum elbette, alet Free Dos'la geliyor. Neyse, Bizi asıl ilgilendiren performansı. Biz bu dizüstü bilgisayarı alıp tatilde oyun oynayacağız, lan partilere taşıyıp hava yapacağız. Tüm oyunları canavar gibi çalıştırabileceğiz. Yoksa…

İŞLETİM SİSTEMİNİ FİYATA DAHİL ETSEYDİK?

Sistemi ilk başlattığımda işletim sisteminin hızla açıldığını görerek sevindim. Windows Vista Ultimate 64bit işletim sistemiyle atölyemize gelen ürünün künyedeki fiyatına işletim sistemi dahil değil hatırlatırım. Masaüstü performansı gayet yüksek olan ürün multimedya uygulamalar içinde birebir diyebilirim. SSD'nin de verdiği gazla her şey yağ gibi çalışıyor. HD filmleri izlemekse ayrı bir keyif Monster'ın kocaman ekranında. Yolda açıp film izlemeye kalkarsanız, balkon yapacak diğer yolcuların boyunlarını ağrıtmadan keyfinize ortak olması mümkün. Elbette bizim derdimiz oyunlar. Oyunların kurulumu sırasında da bir sorun yaşatmayan sistem bize artık 64bit işletim sistemlerinin de rayına oturduğunun ve çok daha az problemli olduklarının sinyallerini veriyor.
17.1" ekranın doğal çözünürlüğü olan 1920x1200'de testlerimizi döndürmeye başlıyoruz. Elde ettiğimiz skorlarsa bana göre tam bir hayal kırıklığı. Anti Aliasing'i kapattığımızda saniye kare oranları bir hayli artıyor. Ancak sistem mevcut çözünürlüğü kaldırmakta da cidden zorlanıyor. Fiyatın yüksek oluşu da fiyat performans oranlarında ürünün yerlerde sürünmesine neden oluyor. Oyunların çözünürlüklerini ya da detay seviyelerini biraz düşürüp performansta çok ciddi artışlar sağlayabiliyorsunuz. Şahsen ödediğim rakamdan sonra ben sistemin bundan daha fazlasını vermesini bekliyorum. Ayrıca doğal çözünürlüğünün altında grafikleri çamura bulayan yeni ekran teknolojisi¸çözünürlüğü aşağıya çekmeme engel oluyor. Birinden ya da diğerinden feragat etmeden oynamaya kalktığınızda iki ciddi sorun çıkıyor. Birincisi fazlaca dalgalanan saniye kare oranları ikincisiyse cihazın gürültü ve ısınma durumu. Gece geç saatte testleri gerçekleştirirken ofiste test sistemi ve Monster dışında gürültü yapan bir cihaz yoktu. Test sisteminde fazla gürültü çıkartan bir dizüstü bilgisayara ilk kez rastlıyorum. Ürün masaüstü uygulamalarında bir sorun yaşamasa da oyun oynarken el değmeyecek kadar ısınıyor ayrıca.

GÜZEL DENEME, BİR DAHA Kİ SEFERE BELKİ

Monster doğru yolda yürüyen ancak çok ciddi eksiklere sahip olan bir oyun dizüstü bilgisayarı. Güce gösterilen özenin diğer özelliklere de gösterilmesi şart. Isınma ve gürültü problemlerinin çözülmesi de şart. 17,1" 1920x1200 Full HD gerçekten muhteşem olsa da sistem bu çözünürlüklerde gerçek performansının çok altına düşüyor. Bir monitöre bağlayıp daha düşük çözünürlüklerde kullanırsanız daha iyi performans alırsınız.

Oldukça ağır dizüstü bilgisayarımızı her yere taşıyıp deli gibi oyun oynamak istiyorduk biz performans sorunları yaşamadan halbuki. Monster dizüstü kasasına sıkıştırılmış bir masaüstü hissiyatından kurtulamıyor. Dizüstü oyun bilgisayarı hayallerim de başka bahara kalıyor.

Monster Q90M571TU44		
Grand Theft Auto IV	1920x1200	28,06
UNREAL TOURNAMENT 3	1920x1200	79,28
WORLD in CONFLICT	1920x1200	17
FARCRY 2	1920x1200	11,81
CRYSIS WARHEAD	1920x1200	22,4
3DMark Vantage	Total	X2002
	GPU	1927
	CPU	7909

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat:1
Artılar: Güçlü sistem bileşenleri
Eksiler: Fiyat performans oranı
Üretim: Fokus www.fokusbilgisayar.com.tr
İthalat: Fokus www.fokusbilgisayar.com.tr
Fiyatı: 3299$ + KDV

OCZ Solid Series SSD SATAII 60GB

DÜŞSÜN ARTIK ŞU FİYATLAR

Piyasada SSD bulmak artık eskisi gibi zor değil. Aksine, seçenekler çoğalıyor, birden fazla marka ve kapasitede rahatlıkla SSD bulabiliyorsunuz. Halen zor olansa SSD satın almak. Çünkü fiyatlar yine astronomik.

Elbette SSD teknolojisi yerinde saymıyor, belli başlı problemlerini ortadan kaldıran çözümler geliştirilmeye devam ediyor. Örneğin kullanım ömrü SSD'lerin hâlâ en büyük sorunlarından biri. Ancak bu konuda da ciddi aşamalar kaydedildi. Organize Sanayi atölyesinin en son misafiri OCZ Solid Series SataII 2,5" 60GB'ın (daha da uzun yazabilirdim marka modeli) veri okuma hızı 155MB/s, veri yazma hızıysa 90MB/s. Performansına diyecek bir şey yok. Ancak beni daha çok ilgilendiren kısmı bu ürünlerin ortalama ömürleri.

Hatırlarsanız Mart sayımızda ilk SSD'mizi incelemiş ve teknolojinin getirilerinden ve problemlerinden bahsetmiştik. En büyük sorun bu cihazların kısa ömürlü olmasıydı. Önce ürünün ambalajında daha sonra da web sitesinde, ürüne biçilen ortalama ömrü okuduğumda "tamamdır" dedim, "SSD'ler gümbür gümbür geliyor". Gerçi gümbürtünün büyük kısmı pahada ağır olmalarından kaynaklanıyor. Ancak ürün için biçilen ortalama çalışma ömrü 1.500.000 saat olarak verilmiş. Test etme şansımız yok elbette ancak bu sürenin dörtte biri kadar bile düzgün çalışsa yeter de artar.

Yeni OCZ'nin tek özelliği uzun ömrü değil. OCZ'nin mühendisleri Solid Series'i dahili disk olarak tasarlamış. Düşünceli insanlar olduklarından taşınabilir disk olarak kullanmamıza da imkân vermişler. Ürünün



SATA ve güç girişlerinin yanında bir mini USB bağlantısı bulunuyor. Taşınabilir disk olarak rahatça kullanıyoruz biz de.

SSD'nin ömrü uzuyor, OCZ böyle güzel ürünlerle karşımıza çıkıyor. Artık zincirin son halkası olan fiyatların düşüşünü ciddi şekilde bekliyoruz. 250GB SSD'ler 900$ civarına kadar geriledi. Kapasite de artıyor ufak ufak, oh süper. Bekliyoruz bugün yarın, hayırlısı.







İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat:2 ★★☆☆☆
Artılar: Yüksek performans, uzun ömür
Eksiler: SSD'ler halen pahalı
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek wwww.akortek.com
Fiyatı: 279$ + KDV

LG X120

NETBOOK PİYASASI GENİŞLİYOR

Üçüncü nesil bağlantıların ülkemize gelmesine günler kala LG'nin tanıttığı X120, 3G bağlantı sağlayabilen özellikleriyle, harici hiçbir aygıta ihtiyaç duymadan yüksek hızda interneti bilgisayarınıza taşıyor. Standart bir USB kablosuyla herhangi bir bilgisayara bağlayıp veri alışverişi yapmanızı sağlayan Smart-Link teknolojisiyle de göz dolduran X120, 6 hücreli piliyle 7 saatlik çalışma süresi sunuyor. Bunların dışında entegre kameraya sahip olan LG X120, SRS WOW HD ve TruSurround XT destekli hoparlörleriyle müzik ve video deneyimini de tatmin edici seviyelere çekebiliyor.



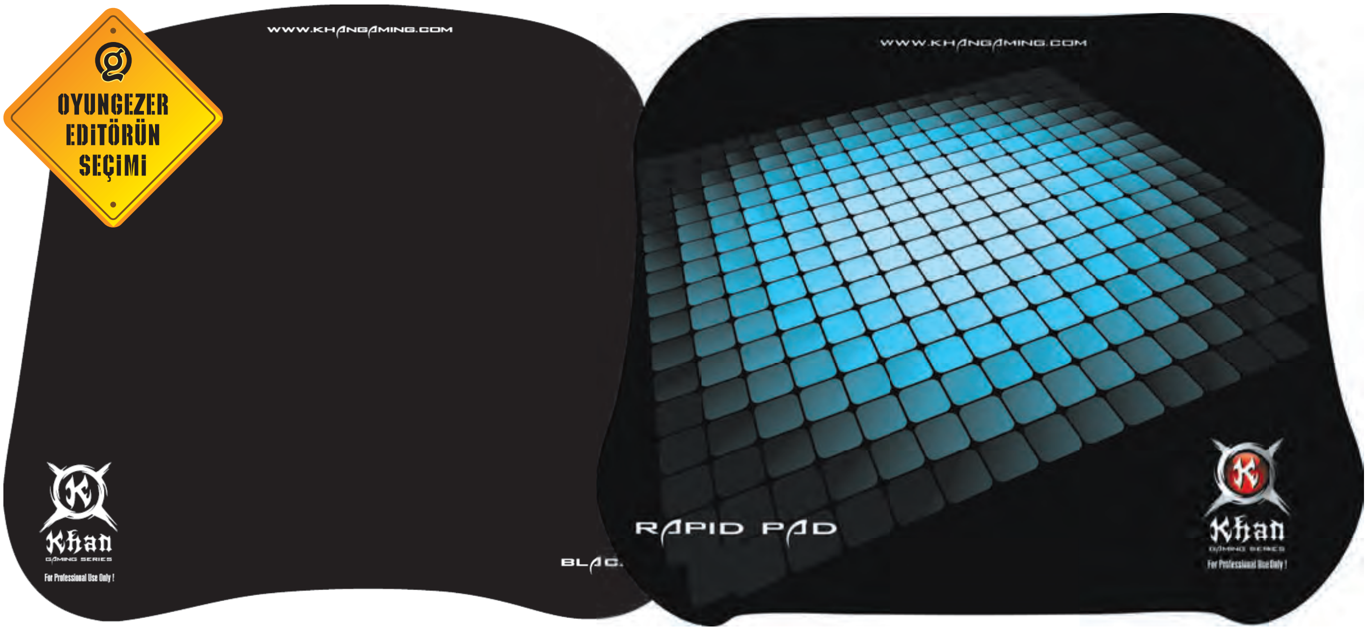
Windows Vista Service Pack 2

PAKETLEYİN VİSTA'YI GİDİYORUZ

Windows Vista Servis Paketi 2'nin bittiği açıklandı. Şimdilik sadece geliştiricilere gönderilen yeni servis paketinde Blu-Ray desteği, sistem içi arama geliştirmeleri, performans ve güvenlik güncellemeleri yer alıyor. Microsoft çok yakında Windows Update üzerinden Servis Paketini indirmeye açacak. Bunun dışında Windows 7 Aday sürümü çıktıktan hemen sonra Microsoft resmi olarak 2009 yılı içerisinde Windows 7'yi piyasaya süreceğini açıkladı. Windows takvimi Ekim 2009'u gösterse de, daha erken gelip sürpriz yapması olası.

Compatible with Windows 7

Windows 7



Khan Gaming

PROFESYONEL OYUNCU DONANIMLARINA TÜRK MARKASI

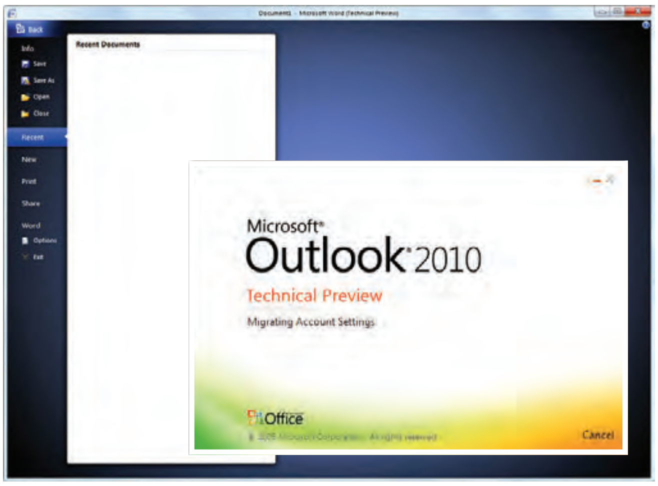
Organize Sanayi'ye her zaman elektronik cihazlar, teknolojinin son harikası çılgın makineler gelecek değil ya, arada bir böyle kaliteli kumaş parçaları da inceliyoruz. Ne kumaşı mı? Mousepad canım işte. 2005 yılından bu yana Ar-Ge çalışmalarını sürdüren Khan, profesyonel oyunculara yönelik donanımlar üretin ilk Türk firması. Aslında bir nevi *Crysis* ekolünden oldukları da söylenebilir. Yani kurucuları Türk ama buralarda pek değiller. Şaka canım. Neden bizim ülkemizden de bir dünya markası çıkmasın ki hem?

Khan Gaming Series'in üç pad'ini konuk ediyoruz bu ay. BlacX, Quick ve Rapid. BlacX tamam da, diğer iki ürünün ismini seçerken bir hayli zorlanmışlar sanırım. Sonunda da hangisinin daha hızlı olduğuna karar veremeyip böyle bir ara yol bulmuşlar. BlacX, elimizdeki üçlemenin en minyon üyesi. Direkt küçük masalı Burak'a denemesi için vermem zaten ürünün kulanım alanını belirliyor. Alanınız darsa ve kumaş bir pad arıyorsanız BlacX bu görevi lâyıkıyla yerine getiriyor. 290mmx257mm ölçüleri, yüksek hassasiyetle dar alanda iş çeviren oyuncular için daha uygun. Pad'in masa üstünde kaymasını önlemek için gelen parça da iyi düşünülmüş. İnceleme dolabından çektiğim ikinci pad Quick oldu. Bu ürün BlacX'ten biraz daha iri, 350mmx268mm. Ürünün özelliği, nanoteknoloji kullanan bir boya tekniğiyle üst yüzeyin kayganlığının artırılmış olması. Elimi sürdüğümde dişlerimin gıcırdamasına neden olsa da, farem hayatından memnun, adeta dans ediyor. Ayrıca ürünler firmanın geliştirdiği "Pixtrack" teknolojisi sayesinde yüksek tarama değerlerine sahip farelerle çok iyi sonuçlar veriyor.

Son ürünümüzse ailemizin en iri yarı üyesi olan Rapid. Quick'le tamamen aynı teknolojileri kullanan Rapid'in en güzel özelliği biraz fazlaca kalın olması. 440mmx350mm boyutlarına karşın kalınlığı tam 6mm. Ne elinizi ne bileğinizi rahatsız ediyor. Aksine yastık görevi bile görebilir biraz abartırsanız. Bir oyuncunun masasında yaşarken başına her türlü şey geleceğini bildiğimden, kalemin kenarıyla falan azıcık ezdim ucundan ama hemen eski haline geliverdi. Düşündüğümden daha uzun süre dayanacağını görerek sevindim. Benim gibi sakar bir adamın elbette en çok hoşuna giden, bu ürünlerin ıslanmaya dirençli olması. Ürün, ıslanması durumunda kesinlikle bozulmuyor, şeklini ve özelliğini yitirmiyor. DTK pad'imin başına gelenlerden sonra bu oldukça sevindirici bir haber gerçekten.

Yerli bir girişimin, yıllardır bu işi yapan dev firmaların ürünleriyle kafa kafaya rekabet edebilecek kaliteli ürünlerle karşımıza çıkıyor olması oldukça sevindirici. Khan Gaming ürün gamının gelişmeye devam ettiğini, bu ismi yakın zamanda farklı oyuncu donanımlarıyla da duyacağımızı biliyoruz. Bekliyoruz bakalım, neler olacak.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat:5 ★★★★★
Artılar: Fiyat-performans oranı
Eksiler: Khan yastık imal etmiyor henüz
Üretim: Khan Gaming www.khangaming.com
İthalat: Ttbilişim www.ttbilişim.com
Fiyatı: BlacX - 10$ + KDV
Rapid - 20$ + KDV
Quick - 15$ + KDV



Office 2010 Technical Preview

DEVRİMDEN SONRA "EVRİM" PAKETİ

Office 2007'yi aranızda sevmeyen var mı? Yıllardan sonra, hantal Office kendini rahatlatıp üzerine bir de yepyeni bir arayüzle gelince hanginiz sevinmedi ki? Microsoft'un Windows XP'den sonra yıllardır yaptığı en başarılı programlardan biri olmayı başardı.

Windows 7'yle birlikte geliştirilmeye devam eden Office 2010, 2007'nin kaldığı yerden evrimine devam ediyor. Arayüz geliştirilirken, teknolojik anlamda ilk gözümüze çarpan şey Office'in artık bir 64-bit sürümü bulunuyor olması. Windows 7'yle beraber kitleler halinde 64-bit'i de desteklemeye başlayacak Microsoft, Office 2010'a bu desteği vererek bize mesaj gönderiyor: 32-bit Windows 7'nin 3GB'lık RAM sınırı sizi zorlayabilir, 64-bit'e geçin!



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Asus ENGTX275 896MB DDR3

NVIDIA'NIN CEVABI ASUS'TAN GELDİ

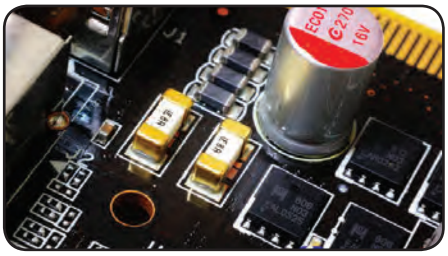
Şaka maka, bu karşılıklı hamleler artık kabak tadı vermeye başladı. Tamam, ezelden beridir bu böyle ama kabul edersiniz ki sizlerden birazcık daha yakından takip etmesi gereken bendeniz açısından yorucu olmaya başladı bu iş. Geçtiğimiz ay ATI'nin son güzeli Radeon HD 4890'ı konu etmiştik. Bu aysa Nvidia'nın cevabı geliyor. Kendimi ikisi arasında laf taşıyormuş gibi hissetmeye başladım artık.

Hikâye hep aynıdır. Bilirsiniz iki firmadan biri yeni bir ürün çıkartır, tüm üreticiler referans tasarımı kullanarak önce bir hücum ederler piyasaya. Ardından da modifiye kartlarla ikinci darbeyi vururlar. Asus'un kendine has eklemeleri hep hoşuma gitmiştir. Bana genellikle EAH serisi modifikasyonlu ürünler denk gelmiştir nedense. Asus GTX275'te soğutucu, overclock için ön panel ve benzeri değişiklikler yerine, ürünümüzün ömrünü uzatacak ve daha güvenli çalışmasını sağlayacak bir iki değişiklikle karşımıza çıkıyor. Anakartlar üzerinde görmeye alışık olduğumuz birçok logo da ekran kartımızın kutusunda yerini alıyor.

Bu ay pek öyle derinden gitmedik hiçbir mevzuda, burada da kısa yoldan anlatalım: Asus'un geliştirdiği koruma teknolojisi, üç kademeli bir sigorta sisteminden ibaret. Aşırı yüksek ısı ve elektrik dalgalanmalarına karşı ekran kartımızı koruyan bu sistem, ürünün ömrünü fazlasıyla artırıyor. Bir talihsizlik yaşanması durumunda ekran kartına zarar verilmesini engelliyor. Sigorta muhabbetinin tek handikapı, sigortayı kurban edip ekran kartınızı kurtardıktan sonra teknik servise gidip sigortayı değiştirtmeniz gerekiyor, zira kendi başınıza girebileceğiniz bir atraksiyon değil. Bunun dışında Asus ENGTX275 ailenin diğer fertlerinde olduğu gibi bir EMI kalkanına sahip. Kartı hem fiziksel darbelerden hem de elektromanyetik kirlenmeden koruyor.

Ekran kartımız daha güvenli ve daha uzun ömürlü oldu. Gelelim bizim asıl derdimize; yani fiyat ve performansa. Önce fiyattan girelim bu sefer. Asus'un bize yolladığı tavsiye edilen kullanıcı fiyatı, 309$ + KDV. Diğer markaları da kurcalarsanız bulabileceğiniz en ucuz GTX275 896MB DDR3 ürün 299$ + KDV. Tavsiye edilen kullanıcı fiyatları piyasa fiyatlarından her zaman yukarıdadır, yani arasanız daha ucuza da bulabilirsiniz. Ayrıca voltaj ve ısı korunması, yüksek dayanımlı ve uzun ömürlü parçaları da işin içine katınca GTX275 alıyorsanız Asus alıyorsunuz.

Performans konusuysa her zaman olduğu gibi eğlenceli, yani çorba. Geçen ay incelediğimiz referans tasarıma sahip EAH4890'nın, burun farkıyla önünde çıkıyor skorlar. Ağabeyi GTX285'in az biraz gerisinde kalan GTX275, zirvenin ortağı ürünlerden biri. Radeon HD 4870 X2'ninse bir önünde bir gerisinde testlerde. Arada sürücü güncellemeleri falan olduğu için yeni bir ekran kartı testi yakında görünüyor. 4870 x2 fiyatları hâlâ 500 doların üstünde. GTX285'leri kovaladığımızdaysa şu anda piyasada karşıma çıkan en ucuz ürün 462$. Radeon HD 4890'ların fiyatlarıysa 230$'dan başlıyor. Bu fiyatlara bakınca GTX275'in yeri sağlam gibi görünüyor; 300$ sınırında üst sınıf ekran kartı. Ancak ortada şöyle ufak bir sorun var ki Radeon HD 4890'ların 1GHz modelleri yakında piyasada olacak. Fiyatlarının 300$ barajının altında kalması GTX275'i zora sokacaktır. Toparlarsak, ENGTX275 güçlü bir ürün, ayrıca oldukça da güvenli ve fiyat performans oranı sınıfına göre gayet iyi. Yer yer 4890'la arasındaki performans farkı %15'e kadar çıkıyor. Kendinize sormanız gereken soru, bu fark vereceğiniz fazladan 70-80$'a değer mi? Yeni 4890'ı karşılaştırmak ve fiyatını görmek için bekleyecek sabrınız var mı? Sabrınız yok ama paranız varsa zaten düşünmeden alabilirsiniz Asus ENGTX275'i.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Fiyat performans oranı, sigortası da var maşallah
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 309$ + KDV

Test	Çözünürlük	Asus ENGTX275	Asus EAH4890	Sapphire Radeon HD 4830	Asus EAH4850 Top	Sapphire Radeon HD 4870 Toxic	Sapphire Radeon HD 4870 X2	Gigabyte GTX260	Asus GTX285 Top	Asus GTX295
Crysis Warhead	1280x1024	30,9	27,1	14,91	17,56	22,5	39,39	25,07	32,61	45,66
	1680x1050	23,72	21,78	8,39	9,58	10,78	33,08	19,88	29,19	36,89
Far Cry 2	1280x1024	54,64	42,99	22,8	24,96	24,58	62,46	43,38	54,54	80,02
	1680x1050	47,75	35,21	10,67	13,55	29,03	50,79	38,15	48,07	64,38
World in Conflict	1280x1024	57	53	32	39	51	67	52	62	77
	1680x1050	51	45	26	32	42	65	45	57	72
Unreal Tournament III	1280x1024	145,84	148	87,43	106,01	142,27	225,8	132	171,13	234,43
	1680x1050	126,06	118,62	64,97	78,42	105,93	191,86	108,89	145,66	201,58
Grand Theft Auto IV	1280x1024	64,15	59,78	43,85	42,69	60,01	59,06	58,74	62,67	64,81
	1680x1050	60,35	53,86	34,89	52,32	52,3	56,42	56,37	58,1	64,61
3DMark Vantage	Total	H8757	H6987	H3896	H5151	H6355	H11193	H7236	H9772	H14180
	GPU	7651	6255	3409	4574	5662	10358	6304	8365	12631



Asus OC Station

OVERCLOCK TUTKUNLARINA ÖZEL İSTASYON

Asus'un başarılı Republic of Gamers serisinin en son ürünü yeni bir overclock kontrolcüsü oldu. Oyun oynarken veya herhangi bir aktivitede, daha fazla güç istediğiniz her an, BIOS'a girmeden voltaj değiştirmek, ufak ayarlamalar yapmak, işlemci saat hızlarını değiştirmek gibi overclockcuların oldukça işine yarayacak birçok özellik artık elinizin altında olacak. Republic of Gamers anakartlarıyla tam uyumlu olacak olan OC Station, bilgisayarın sınırlarını zorlayacak overclock ayarları ve sistemin durumuyla ilgili kritik bilgileri de 3 inçlik LCD ekranında gösterecek. Önümüzdeki aylarda Tayvan'da yapılacak Computex fuarında OC Station detayları dışında birçok yeni Republic of Gamers ürününün de tanıtılmasını bekliyoruz.





Masa altı bilgisayar

MASAMIZIN SUYU MU ÇIKTI?

Daha önce hepimiz kasalarımızın boyutundan ve çirkinliğinden şikâyet etmiş olabiliriz ama şu gördüğünüzün her yerinden feng shui akıyor. Popular Mechanics adlı bir modifiye sitesinde tanıtılan bu özel masanın içinde bir bilgisayar yer alıyor. Her şey masanın altında yerleştirilen büyükçe bir haznenin içine doldurulmuş. Temizlenmesi neredeyse imkânsız, bu bir gerçek ama hem masa oldukça güzel görünüyor hem de kasanın masaya çıkması öyle ya da böyle engellenmiş. Ayrıntılı bilgiyi *www.popularmechanics.com/technology/how_to/4318067.html* adresinden alabilirsiniz.

Akasa Infiniti AK-BKINF-01-600

HAVADAR, ERGONOMİK, GÜÇLÜ

Birkaç sayfa sonra okuyacağınız Bir Network Hikâyesi'nde de fazlasıyla hissedeceğiniz üzere, bu ay Organize Sanayi'ye ofis taşıma muhabbetimiz damgasını vurdu. Aksi düşünülebilir mi zaten? Bütün bir Oyungezer bilgisayar koleksiyonunun yer değiştirmesiyle, aylardır ihmal edilen ofis donanım ihtiyaçları da gündeme geldi. Mesela ezelden beri bir dosya sunucusuna ihtiyacımız var ofiste. Her parçası hazır, bir tek kasa lazım bize.

Neredeyse bir sene oldu sanırım. Daha önce kullandığımız dosya sunucusu arızalanınca Tuğbek "ben bakacağım buna" deyip alete girişti. Tuğbek'in aletle işi bittiğinde yapacak bir şey kalmamıştı. "Elveda dosya sunucumuz, güzel günlerimiz oldu seninle" deyip vedalaşmak durumunda kaldık. Tam bir senedir ertelediğimiz (derginin geç çıkması bir şey değil yani) yeni sunucu olayını da taşınmayla halletmeye karar verdik. Sanayiden sorumlu Oyungezer Bakanı olarak tüm bileşenleri ayarladım ve kasaya gelince tıkandım kaldım. İmdadımıza koşan bu kez Akasa oldu. Bir bakışta "budur bizi kurtaracak olan ulu kasa" deyiverdik.



Kuracağımız sistemde canavar bir ekran kartına falan gerek yoktu zaten. Bolca sabit disk takacağımız sistemin güç ihtiyacını üstündeki güç kaynağıyla kolaylıkla giderebilecektik. Zaten High Power AE-A600-V1 muhtemelen oyun makinemizi de rahatlıkla sırtlardı. Bizim için mühim diğer bir konu, sistem ısısının kolaylıkla aşağılarda tutulabilmesiydi elbette. Ürünün sabit disk yuvaları üstünde 2 adet 120mm toz filtreli fan bulunması işimizi kolaylaştırdı. Arka panelde irice bir çıkış fanı olması sayesinde bizi bu konu üzerinde düşünmemize de gerek kalmadı. Kasanın ön panelinin tamamı, yuvaların kapakları dahil, ızgara şeklinde tasarlandığından hava akışını sağlamak gibi bir sorunumuz olmadı. Su soğutma kullanmak isterseniz ayrıca kasanın üzerinde her türü tertibat ve hortumların montajı için yuvalar ve delikler hazırlanmış. Bu da bir diğer artısı. Kasanın üst kısmında radyatör ya da 2 adet 120mm fan monte edebileceğiniz bölümün ızgara olarak tasarlanması hem görünümüne hem de soğutma seçeneklerine katkıda bulunmuş.

Sabit disklerin vidasız olarak monte edilebileceği 2 tane üçlü yuva var. Zaten yukarıda bahsettiğim toz filtreli soğutucular da bu yuvaların üzerinde yer alıyor. Eğer 6 yuva sizin için yeterli değilse, opsiyonel olarak bir üçlü yuva daha edinip 9 sabit diski monte etmeniz mümkün. Böylece bir sorunumuz daha çözülüyor. Tüm disklerimizi taktığımızda nihayet her işimize yetecek kadar sabit disk yuvası mevcut (çok dosyamız var, ne yapalım).

Ön panelde yer alan USB, FireWire ve eSATA bağlantı noktalarını sabit yapmak yerine güç, reset, ses vb standart muhabbetleri de toplayıp bir panel hazırlamış. İstediğiniz 5.25" yuvasına kaydırarak kullanabiliyorsunuz bu paneli, süper olmuş. Hemen her konuda yüzümüzü güldüren Akasa Infiniti'nin evde yaratabileceği iki sorun var. Biricisi, alet boşken 10,5kg. İçine sistemi de toplayınca pek hareket ettirmek isteyeceğinizi sanmıyorum. İkincisiyse, anneniz mütemadiyen kasanın boyutlarından dolayı dır dır edebilir.

Bizim gibi abartıp bir ton sabit disk takacaksanız, havadar bir kasa istiyorsanız ya da iri yarı kasalardan hoşlanıyorsanız Akasa Infiniti hem özellikleri hem de fiyatıyla son derece başarılı ve şık bir kasa, tereddütsüz öneririm.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Güç kaynağı sağlam, ergonomik
Eksiler: Bu kadar ağır bir kasanın en azından tekerlekli olması şart
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 209$ + KDV

Samsung P2050

PARLAK GÖRÜNTÜ DEDİĞİN... –HAKAN ÖZGÜL



Geçtiğimiz ay Organize Sanayi'yi ele geçirmiş monitörler arasında Kaan Usta sizinle ideal monitörlerin peşinde koşturken, benim de Samsung P2350N'i kurcalama şansım olmuştu. Bu ay da onun ufak kardeşi, Samsung P2050 atölyemize konuk oldu.

P2050'nin kucağıma düşeceğini tahmin etmiyordum, kısmet banaymış. Kutusundan çıkarttığımda ağabeyi P2350N'le tasarım olarak aynı olduğunu gördüm. Gözümüzün iyice alıştığı T serilerine göre daha sadeleştirilmiş ve keskin hatlara sahip bir tasarıma sahip olan P2050'nin alt panelinde, T serisinde olduğu gibi, kırmızı tonlara yer verilmiş. Bu haliyle daha ciddi bir görünüm kazanan P2050, ofis kullanımında T serisine göre uygun bir monitör. Menü tuşları ön panelin sağ köşesine yerleştirilmiş. Monitörü açtığınızda ışık oyunlarıyla tuşların nerede olduğunu hoş bir şekilde size gösteriyor. Açıkçası bugüne kadar gördüğüm en etkileyici menü gösterge tuşlarına sahip P2050.

P2050'nin en dikkat çekici özelliği 50,000:1'lik dinamik kontrast değeri. Özellikle evimde kullandığım ve diğer bir sevdiğim Samsung ürünü olan T240'ın 20,000:1 dinamik kontrast değeriyle karşılaştırıldığında film ve oyunlarda ortaya çıkan farkı görmek oldukça kolay. Monitörümüzün 170 derece yatay, 160 derece dikey görüş açısı da oldukça iyi.

16:9 oranına sahip monitörümüzün doğal çözünürlüğü 1600x900. 16:10 monitörlere karşı dezavantajı, kullanılabilen alanın azalması olmuş olsa da, film izlerken özellikle üst ve alttaki siyah bantlar sizi rahatsız ediyorsa 16:9 oranı daha uygun olacaktır. Tabii ki ofis uygulamaları ve web gezintilerinde aynı şeyi söylemek pek mümkün olmuyor, zira özellikle boy olarak 900piksel özellikle bu tür bir monitör için oldukça düşük kalıyor.

Önemli bir diğer konu da tepkime süresi. T serisinde 5ms'e geri dönmesiyle eleştirilen Samsung, P serisiyle tekrar 2ms'e yolunu seçmiş tekrar. Kısacası aradaki farkı anlamak oldukça güç olsa bile, oyun ve filmlerde hareketli sahnelerde problem yaşamayacağımızdan emin olabilirsiniz. Şu ana kadar izlediğim filmlerde gözümü rahatsız eden bir bulanıklıkla karşılaşmadım. Zaten 2ms doğal bir tepki süresi değil.

Bütün bunların dışında, P2350N'de sadece VGA girişi varken, P2050'de ekstradan bir adet DVI girişi de bulunuyor. Tabii ki bu tür kontrast değerlerine sahip olan kaliteli bir monitörde HDMI girişi arıyor gözlerimiz. Ancak P2050 bu konuda bizi hayal kırıklığına uğratıyor. Bu konuyu noktalamadan önce bilmeniz gereken bir başka şey de Samsung monitörlerinin model adının sonuna gelen N'in ürünün analog olduğunu belirttiğini unutmamak. Ucuz diye alabileceğiniz ürünlerde DVI girişinden feragat etmek zorunda kalmak herkesi mutlu etmeyebilir. Zaten konsol bağlamak gibi bir niyetiniz varsa, analog girişler başınızı ağrıtmaktan öteye geçemeyecektir.

Kısacası, görüntü kalitesi bakımından oldukça başarılı 22" şık bir monitör arıyorsanız P2050, alabileceğiniz ürünler arasında sivriliyor. Zaten 22" üstü için çok fazla araştırma yapmanıza gerek yok çünkü o arada P2350N gibi birçok ürün sizi bekliyor olacak.

İNCELEME

Performans: 5

Fiyat:2

Artılar: Kontrast Oranı, şık tasarım

Eksiler: Samsung şu ayakları hareketli yapsa artık

Üretim: Samsung www.samsung.com.tr

İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr

Fiyatı: Belli değil



Yeni iPhone Dedikoduları

AYNI TAS, AYNI İPHONE

Umarım kimse başlığı görüp de şaşırmamıştır. Evet, Apple dedikodulara cevap vermese de hepimiz biliyoruz ki yeni bir iPhone piyasaya düşmek üzere. Gözlerimiz önümüzdeki ay yapılacak Apple Geliştiriciler Konferansı'na(WWDC2009) çevrili, bekliyoruz. Yeni iPhone için fısıldanan yeni özellikler arasında 3.2megapiksel kamera, video çekimi, daha uzun pil ömrü ve daha yüksek çözünürlüklü bir ekran bulunuyor. Bunun dışında Apple yeni iPhone için en çok aranan özelliklerden biri olan, arka planda çalışabilecek programlar için adım atmışa benziyor. Zira değişik kaynaklardan gelen bilgilere bakılırsa Apple geliştiricilerinin uzun zamandır bu konu üstünde kafa patlatıyor. Apple cep telefonunu tekrar icat ettiğini düşünse de, bir yandan eski telefonlarımızın özelliklerini iPhone'a entegre etmeye de devam. Birisinin Apple'a neden Apple olduğunu hatırlatsın artık.



Vevo.com

YOUTUBE'UN MÜZİK UYDUSU

YouTube'un özellikle Google tarafından satın alındıktan sonra, telif hakları konusunda çoğu zaman sorun yaşadığını biliyorduk. Zaten belli başlı yasal sorunlar yüzünden belli ülkelerde yayını durdurulmaya çalışılan bir siteyseniz, hayatta kalma içgüdünüzün sizi ilginç çözümlere itmesi gayet doğal. Universal Music'le anlaşan YouTube, artık vevo.com'dan müzik videoları yayını yapacak. Şimdilik sadece Universal Music sanatçılarının parçalarının bulunacağı söylense de, YouTube'un diğer müzik şirketleriyle anlaşmak üzere olduğu da gelen bilgiler arasında. Google CEO'su Eric Schmidt, Vevo'nun ilk YouTube sitesi olarak gelecekteki uydu siteler için bir örnek oluşturacağını belirtti.

DOSYA



BİR NETWORK HİKÂYESİ

YEREL AĞLARLA ÖRDÜM OFİSİ DÖRT BAŞTAN

–KAAN ALKIN

Mayıs ilginç ve bitmek bilmeyen bir ay oldu bizler için. Çoğunuzun bildiği gibi ofisimizi taşıdık. Ev ve ofis taşımanın türlü dertlerini bir kez daha hatırlamış, yaşamış olduk. Taşınmanın en kötü yanı haliyle "taşınıyor" olmanız. Topla, paketle, araca yükle, araçtan indir, içeri taşı... Taşınmanın ilk ayağını fiilen tamamladığınız tam bu anda hissettiğiniz yalancı mutluluk ve "oh bu son koliydi" gevşemesi… Elbette paketlerin açılması, masaların kurulması, ortak kullanım alanlarının hep beraber düzenlenmesi gibi birçok iş daha geliyor arkasından. Oturup çalışmaya başladığınızda dahi yerleşiyor olmanın harala gürelesi bitmiyor. Bizim oturup çalışabilmemiz içinse önce bir koltuğa sonra da internet bağlantısına ihtiyacımız var. İşte bu, o internet bağlantısını tüm ofise dağıtan yerel ağın hikâyesidir.

Artık hemen her evde en az bir tane ve çoğu evde de birden fazla bilgisayar var. Bilgisayar dünyasının teknik yanıyla ilgilenen insan sayısı da aslında çok fazla değil. Bizimki gibi bir ekipte bile kablo çakmayı bilen sadece iki kişi olması (ki birisi donanımcı değil, bildiğiniz Damla) içler acısı bir durum. Evde ya da işyerinde yerel ağı birilerinin kurması gerekiyor değil mi? Ama kim o birileri? Bir iki sayfa sonra sizin de o yetenekli azınlığa katılacağınızı ümit ediyorum. Şimdi dönelim taşınma hikâyemize.

BU AY DOSYA KONUMUZ NE OLSUN? NE OLSUN?

Yeni ofisimize geçişi tamamlayıp eşyaları yerleştirme işine girdiğimizde hemen herkesin pili bitmiş durumdaydı. Bu yüzden verilen molaların arası kısalıyor, mola süreleri giderek uzuyordu. Giriş katındaki verandada Serpil'le bu molalardan birinde laflarken şu an okumakta olduğunuz dosyanın ilk tohumları atılmış oldu. İnternet bağlantımız henüz yapılmadığından sürekli ertelenen ağ kurulumuna geliyordu sıra ve Damla (Kablo Çakan Bayan) ortalarda gözükmüyordu. Öyle yaparız, şöyle yaparız şeklinde konuşurken bunu dosya konusu yapabileceğimiz aklımıza geldi. Aklımıza diyorum çünkü önce Serpil'in mi yoksa benim

mi, yoksa çevreden geçen birinin mi aklına geldi pek emin değilim. Dosyanın konusu teknoloji anlatmak, işletim sisteminde ağ ayarları falan değil tam tersine işin asıl işçilik bölümü ve CAT5 (Category 5) kabloların (halk arasında ethernet kablosu) ucuna RJ45 adı verilen konektörlerin çakılması (terim bu maalesef).

ÖNCE İHTİYAÇLARIMIZI BELİRLEYELİM

İşlemi gerçekleştirmek için ihtiyacımız olanlar basit. CAT5 kablo, RJ45 konektör ve kablo sıkma pensesi. CAT5 kabloları bulmak oldukça kolay. Yapı marketlerden, mağazalardan ya da online mağazalardan tedarik edebilirsiniz. Kalitesine göre fiyatları değişirken, 15metrelik paketlerden alırsanız metresi ortalama 90 kuruş-0,5$ civarına geliyor. Yani 15m'lik kutular en fazla 16-19TL'ye patlıyor.

RJ45 konektörleri de aynı şekilde yapı marketler, mağazalar ya da online mağazalardan bulabilirsiniz. Genellikle 50'lik 100'lük paketler halinde satılan konektörlerin fiyatı da oldukça makul. Dosyayı hazırlarken internetten ilk bulduğum 100'lük paketin fiyatı 4,5$'dı. Tabii evde 100 tane konektöre ihtiyacınız olmayacak. Ufak paketler kovalayabilir ya da herhangi bir mağazanın teknik servisinden birkaç tane rica edebilirsiniz.

Kablonuzu yaparken başından sonuna kadar kullanacağınız aracınız da kablo sıkma pensesi olacak. Başka araç gerece ihtiyacınız olmayacak. Online mağazalarda 7$'a bulabilirsiniz. Ayrıca yapı marketlerin tamamında da kolaylıkla bulabileceğiniz bir ürün. 5TL civarı fiyat etiketlerine (etiketlerin fiyatı değil bu, hayır, bizzat kendileri) sahipler. Kablomuzu, konektörlerimizi ve pensemizi aldığımıza göre artık kablomuzu çakabiliriz.

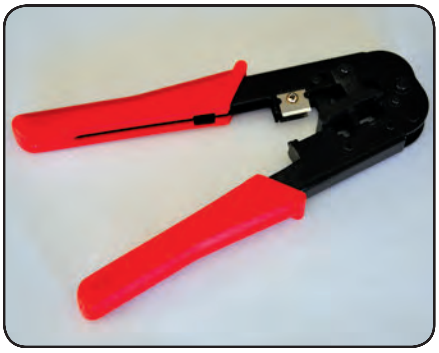
ÇAKMA KABLO MU, KABLO ÇAKMA MI?

Kablomuzun ceketini pensemizin keskisiyle çizip elimizle sıyırıyoruz. İçinden çıkan 4 sarmal, toplam 8 kabloya bakakalıyoruz. Yaaaaa öyle hop diye çakacağız sandınız di mi? Kabloların böyle birbirlerine dolanmış olmasının bir sebebi var elbette. Ayrı ayrı renklendirilmiş, tek damarlı bakıl tellerden oluşan bu 8 kablonun çiftlerini ayırmakla işe başlayacağız az sonra. Önce şu sarmalların varoluş nedenini açıklayalım.

Twisted Pairs adı verilen bu sarmallar ve 8 kablonun bir mantoyla kaplanmış olmasının nedeni diğer elektronik cihazların, elektrik tesisatının vb kaynakların yarattığı elektromanyetik parazitlenmeyi, karışmayı (EMI, Electromagnetic Interference) önlemek. Ayrıca Crosstalk etkisinin önüne geçmek. Crosstalk etkisi bir sinyalin taşınırken, taşıma sistemi üstünde istenmeyen etkilere sebep olması olarak özetlenebilir. Kısacası bir çiftin veri taşırken diğer çiftten etkilenmesini engellemek için alınmış bir önlem de diyebiliriz. Herkes birlikteliğini korusun, başkasının ilişkisini bozmasın yani. Tamam tamam, karıştırmayacağım kafanızı. Renkli renkli kablolar var, bunlar kırılmayacak bozulmayacak, düzgünce birbirlerinden ayrılıp konektörün içine sokuluverecek. Sonra penseyle kıstırdın mıydı böyle… Çok hızlanınca da olmuyor bakınız.

Elinizde pense ve kabloyla kaldınız öyle, pardon. Gevezelik başa bela. Kablonun dış man-

Bizi de öyle ahım şahım iş yapıyor sanmayın. Gayet acele çakıverdik, fotoğrafı çekerken de kamerayı bol bol titrettik.





Alacağınız pense birçok beceriye sahip olabilir. RJ45 yanında RJ11 telefon kablolarını da çakabilirsiniz mesela.



TWİSTED PAİR KABLO TİPLERİ

(Ya da Kaç Tip Sarmal Vardır?)

TP KABLOLAR BELİRLİ BİR MESAFEDE TAŞIYABİLECEKLERİ VERİ MİKTARLARINA GÖRE KATEGORİLERE AYRILIRLAR. CAT5'İN CAT'İ DE BURADAN GELİR; CATEGORY, YANİ KATEGORİ.

CAT1
1985 yılında ortaya çıkan CAT1 kablolar telefon hatlarında kullanılır. Bu tip kablolar üzerinden veri taşınmaz.

CAT2
4Mbps'ye kadar hızlarda veri taşınmasına imkân tanır. Token Ring (Token Ring bir yerel ağ protokolüdür) ağlarda kullanılmıştır.

CAT3
Maksimum 10Mbps'ye kadar hızları destekler. Yerel ağlarda ve bazı telefon sistemlerinde kullanılır.

CAT4
Yazmadan tahmin ettiniz bunu sanırım. Yerel ağlarda kullanılır. 16Mbps'ye kadar hızları destekler.

CAT5
Ne sıkıcı bir kutuymuş bu yahu. Her başlıkta sade rakamlar değişiyor neredeyse. CAT5 ve CAT5e kabloları yerel ağ bağlantıları için kullanılır. 100 metrelik üst sınır aşılmadığı sürece 100Mbps destekli ethernet kartlarıyla ve ağ aygıtlarıyla çalışmak için en uygun kablo tipidir.

CAT6
Bir üstteki her yerde olandı, CAT6 da her yerde olmasını istediğimiz. 100MHz frekansta çalışan CAT5'e karşılık 250MHz'e kadar çıkan CAT6 ve 500MHz CAT6e çok daha yüksek performans sunarken yalnızca Gigabit ethernet kartlarıyla kullanılabilir.

CAT7
Bir üsttekinin en yüksek frekansına 100 ekleyin, alın size CAT7. Bu da sadece Gigabit uyumlu.

CAT7a
1000MHz frekansın yanında, 40 Gigabit ethernete uygundur. Çok hızlı bir şey yani, biz 10 sene daha görmeyiz bu diyarda.

DOSYA

Kablonuzla RJ45'inizin birlikteliğini perçinlerken penseye fazla asılmayın. Çıt dese yeter bize.



tosunu sıyırmıştık en son. Elimizde 4 sarmal, toplam 8 adet renkli kablo olması lazım. Eğer yanlışlıkla bu kabloları da kırdıysanız ya da kestiyseniz, kabloyu kesip yeniden sıyırın. Merak etmeyin, yıllardır yapıyorum bu işleri ve ben de zırvalıyorum pek çok kez. 7 metre kablo döşerken 12 metre ziyan edecek kadar da abartmayın tabii. Kablomuzu düzgünce sıyırdıktan sonra sarmalları birbirinden ayırmamız gerekiyor. Bu gayet kolay işlemi gerçekleştirirken kabloları fazla eğmemeye gayret gösterin, çıt diye kırılabiliyorlar. Tüm kabloları mümkün olduğu kadar düzleştirdikten sonra rengârenk çiçeklerden oluşan bir buket gibi açıyoruz. Biraz durun şimdi. Çünkü yine bir seçim ve teknik bilgi anındayız.

BİR KARARSIZLIK ANI, YOKSA KARAR MIYDI?

Kablolarımızı konektörümüzle kullanabileceğimiz sıraya getirmeden önce ne amaçla kullanacağımıza karar vermemiz gerekiyor. Yerel ağdaki bir bilgisayarı bir switch, hub ya da modeme mi bağlıyoruz? Yoksa iki bilgisayarı arada başka bir cihaz kullanmadan direkt olarak mı bağlıyoruz? Çünkü bu iki farklı durumun kablo sıralamaları da farklı. Kablolama standartlarını Electronic Industries Alliance (EIA) ve The Telecommunications Industry Association (TIA) kuruluşları belirliyor. Zengin amcaların firmalarının bir araya gelerek kendi alanlarında standartları belirledikleri kuruluşlar bunlar. Biz yormayalım kafamızı fazla. EIA-TIA çifti belli kablo bağlantı standartları getirmişler. Bunlar kullandığımız kablo tipinde alacağımız verim açısından da dikkat edilmesi gereken hususlar.

DÜZ MÜ OLSUN ÇAPRAZ MI?

Bilgisayarımızdan bir ağ cihazına bağlantı yapacağımız için biz kablomuzun her iki ucunu da aynı standardı kullanarak çakacağız. Benim gün boyunca "turuncu beyaz, turuncu, yeşil beyaz, mavi, mavi beyaz, yeşil, kahverengi beyaz, kahverengi" sayıklamalarımı duyup anlamsızca suratıma bakan insanların kafasındaki soru işaretini de gidereyim: O bir tekerleme değil, bilgisayardan ağ cihazına bağlantıda kullandığımız T568B standardı.

Eğer iki bilgisayarı ya da ağ cihazını direkt olarak birbirine bağlayacak bir kablo yapmamız gerekiyorsa, kablomuzun bir ucunu T568B standardına göre, diğer ucunu da T568A standardına göre çakıp çapraz bir bağlantı yapmalıyız (halk arasında cross kablo denilen şey bu işte). T568A'nın tekerlemesi de "yeşil beyaz, yeşil, turuncu beyaz, mavi, mavi beyaz, turuncu, kahverengi beyaz, kahverengi" şeklinde.

Ofisin ihtiyaçları belli zaten. Bize düz bağlantılar gerekiyor. Şimdi tekerlememizi tekrar edelim, "turuncu beyaz, turuncu, yeşil beyaz, mavi, mavi beyaz, yeşil, kahverengi beyaz kahverengi". Kabloların sıralamasını tamamladıktan sonra, isterseniz aynı boya gelmeleri

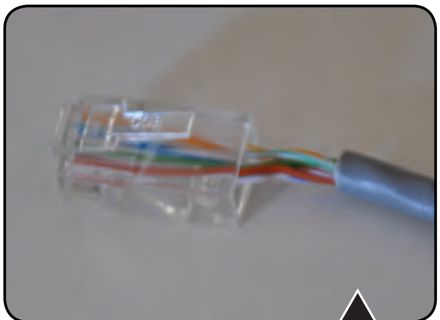
KABLO ÇAKANLAR SAVAŞIYOR

Burası bir bilgisayar oyunu dergisinin ofisi… Burası çok geniş kapsamlı donanım sayfalarına sahip bir bilgisayar oyunu dergisinin ofisi (evet, Kaan'a yağ çekerek donanımdan kutu kaptım)… Burası, içinde çalışan herkesin yazılım ve donanımla ilgili her türlü konuda engin bilgilere sahip olduğu bir bilgisayar dergisinin ofisi… Peki kuzum, bu ofiste ağ kablolarını neden sürekli ben çakıyorum allasen?

Bundan üç sene önce Tuğbek, büyük bir turnuvanın son kurulum gecesinde ağ kablosu çakarken gördü beni. Hikâye de böyle başladı zaten, bir daha peşimi bırakmadı. Hadi o günden beri tüm kabloları bana çaktırıyorsunuz, eyvallah. Ama bari "artık turnuvalardan bir hafta önce ağ kablolarını senin eve yığacağız. Sen akşamları televizyon izlerken bir eline RJ45'leri diğer eline penseyi alıp örgü örer gibi hazırlarsın network sistemini" ya da "hani Ören Bayan'ın bir logosu var ya, sana da Çakan Bayan logosu hazırlayalım" diye dalga geçmeyin yahu. Ben sizi mutfağa sokup zorla tiramisu yaptırıyor muyum?
Not: Her kablo çakma macerası sonrasında, manikür faturam tarafımca şirkete iletilmektedir.
-DAMLA

Sevgili Damla, biliyorum bu kutunun gerisini benim dolduracağımdan haberin yoktu. Uzun süredir Organize Sanayi'ye bir kadın eli değmesini istiyorduk (Serpil dedi, istedik biz de). Değdi değmesine ama hiç istediğimiz gibi değmedi. Eh güzel Damlam, canım Damlam, sen her türlü becerini saklamayı başaramıyorsan suç benim mi ya? Ben de lahana dolması, şahane börekler vs yapabiliyorum ama milletin gözü önünde söylediğimi gördün mü hiç (kendini kaybeden insan, ne yaptım ben ya, hayıııır)? Tırnaktır kırılır, ojedir bozulur, Organize Sanayi'ye giren mazota, gaza bulanmadan çıkamaz, bilmen mi sen? Benim günahım neydi ya? 4 katlı binayı çaka çaka gezdim tüm gün. Volkan geldi, "Donanım Bey internetimiz yok hâlâ" şeklinde serzenişte bile bulundu. En lazım olduğun gün neden bıraktın gittin Sanayi'yi ühüh…
Not: Koca ofiste kablo çakabilen iki insanız mutlu değiliz :(
Bir not daha: Ben sordum yönetime, sen kendin ödeyip o faturaları sonra yolluyormuşsun Sinan'a, artık nedense. Öyle dediler valla. **-KAAN**

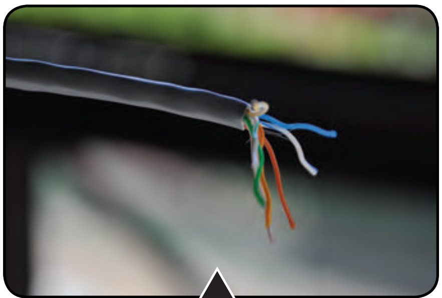


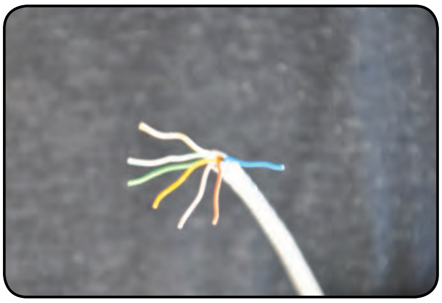


Kablo çakabilenlerle kablo çakar gibi yapanlar arasında ki farkı üstte ki iki resimde görebiliyorsunuz. Biri evladiyelik. Diğerinin bir Sinanlık canı var.



Sarmalları birbirinden bir güzel ayırıyoruz. Bunu yaparken resim çekmeyi unuttuğumuz için balkonda oturup resimleyerek işlemi tekrar ediyoruz. Sonra pensemizin keskisi olduğunu unutup kabloları makazla kesiyoruz. Resimde kısmen görüldüğü gibi fişek gibi dağılıyorlar ortama. Bir daha bulamıyoruz. Temizlikte çıkıyorlar ortaya. Çok güldük bu ay başımıza bir şey gelmesin.





Sarmalları açarken kabloları fazla kıvırmamaya özen gösterin. Tek damar bakır teller çıt diye kırılabiliyor. Kabloları istediğimiz sıraya sokarken fazla büküp kıvırmamaya çalışın. Kıvırmaktan ziyade tüm kabloları çevreleyen mantonun içinde hareket ettirerek kaydırmaya çalışın. Biz resimleri çekerken yine titrettik haliyle. Parmaklarım uyuşutu bunlarla uğraşmaktan. Benim ufacık değil ki ellerim, böyle pençe gibi.

için makasla ya da pensenizle benim gibi kırt diye kesebilirsiniz.

Sıra geldi kabloları RJ45'imizin içine yerleştirmeye. RJ45 konektörü yakından incelerseniz içindeki 8 kanalcığı fark edeceksiniz. Kablolarınızı, sıralarını bozmadan turuncu beyaz 1 numaralı kanala gelecek şekilde yerleştirmeniz gerekiyor. Konektörü elinize alın, kablonun gireceği ucu size bakacak şekilde tutun. Konektörün kulağı alta gelecek konumda dursun. Bu pozisyondayken en soldaki kanal 1 numara. Kablolarımızı tek tek yerleştirme şansımız yok maalesef. Hepsini bir seferde ittiriyoruz ve ilerledikçe yerlerini kaybedip yanlış kanallara girmelerini izliyoruz. Çıkartın, kabloları tekrar doğru sıraya sokun ve tekrar deneyin. Bu arada mantonun dışında kalan kablo boyunu kısa tutmanız daha iyi olacaktır. Kablolardan birinin kullanım sırasında kırılma, kopma riskini azaltacaktır. Kabloları dizdiysek tekrar deniyoruz. Pensemizi işin içine sokmadan önce renklerin doğru sırayla kanalların içinde uslu uslu oturduğundan emin oluyoruz. Tamamsa, şimdi RJ45 konektörünüzü pensenizdeki RJ45 yuvasına yerleştirebilirsiniz. İyice oturduğundan emin olduktan sonra penseyi bir güzel sıkıyoruz. Abartıp kırmayın konektörü tabii ki. Çıt sesini duyduğunuz zaman işlem tamam. Muhtemelen çalışmayan kablonuzu (ilk denemeler kıl oluyor biraz) iki ucunu kesip yeni RJ45'lerle tekrar çakıyorsunuz. Denemek için hemen bilgisayarınızla ağ aygıtınız arasına takıveriyorsunuz. "Ağ kablosu takılı" mesajını ekranda görüyorsanız ve hem ağ aygıtınızın hem de ethernet kartınızın/girişinizin ışıkları yanıyorsa, oh geçmiş olsun. Görev tamamlandı.

CÜMLEMİZE GEÇMİŞ OLSUN

Artık evdeki tüm bilgisayarları birbirine bağlayabilir, anne- baba-kardeş, bilumum ev halkının interneti ortaklaşa sömürmesini sağlayabilirsiniz. Sonra da oturur, "neden ama neden yaptım ben kendime bunu" diye düşünür durursunuz. Tabii bizim durumumuz pek böyle değil. Evet, interneti sömüren arkadaşlarımız var ama hepsi de çalışkan çocuklar, internet vermemek olmaz. Yeri gelmişken; güzel kardeşlerim, ömür biter download bitmez, kasmayın bu kadar.

Ofisteki kabloların çakılmasında, internetin ofise dağıtılmasında ve yerel ağın ayağa kaldırılmasında emeği geçen bana, bana ve bana teşekkür etmeyi borç bilirim. Çevreye verdiğimiz rahatsızlıktan ve kablo kalabalığından dolayı özür dileriz. Bu dosyanın yapımında hiçbir RJ45 konektörüne zarar verilmemiştir. Kalın sağlıcakla.

T568A standardına göre PIN Numaraları ve Renkler

Eğer iki bilgisayarı ya da iki ağ aygıtını birbirine direkt olarak bağlayacaksak kablomuzun bir ucunu diğer tablodaki T568B standardına göre, bir ucunu da bu tablodaki T568A standardına göre çakmamız gerekiyor.

1- **yeşil beyaz**
2- **yeşil**
3- **turuncu beyaz**
4- **mavi**
5- **mavi beyaz**
6- **turuncu**
7- **kahverengi beyaz**
8- **kahverengi**

T568B standardına göre PIN Numaraları ve Renkler

Bilgisayarımızı bir ağ aygıtına bağlayacaksak, düz kablo olarak tabir ettiğimiz kabloda PIN ve renk dizilimleri bu şekilde olacaktır.

1 **turuncu beyaz**
2 **turuncu**
3 **yeşil beyaz**
4 **mavi**
5 **mavi beyaz**
6 **yeşil**
7 **kahverengi beyaz**
8 **kahverengi**

PIN SIRALAMASI



Biz anlatıp duruyoruz o renk bu renk diye ama bir tarafa öyle, bir tarafa böyle çakarsanız kabloyu, olmaz. Her şeyin bir yolu yordamı, bir sırası var. Gördüğünüz gibi, kablonun gireceği taraf size bakarken, konektörün sol alt başında kalan kanal 1 numaramız. Tamam, şimdi buna göre çakıverin kablonuzu.



Superonline (Quicknet) Fiber İnternet

100MBPS Mİ DEDİNİZ? EMİN MİSİNİZ?

Aslında ben bu yazıya Tellcom Quicknet incelemesi olarak başlamıştım. Ama geçen ayın başında Tellcom, Superonline'ı alıp markasını komple Superonline'a çevirdi. Bu inceleme halen çok konuşulan Quicknet ile ilgili ama adı artık Superonline Fiber İnternet. Bu ismin altyapıda fiber optik kablolar kullanılmasından geldiğini tahmin etmek güç değil. Cam elyafından yapılan, içinde elektrik değil ışık taşıyan bu kablo tipinin en büyük özelliği çok geniş bantlarda veriyi kayıp olmaksızın çok uzun mesafelere taşıyabilmesi. Mesela bakır kabloların performansı bir kilometre mesafeden sonra oldukça düşerken fiber optik kablolar yüz kilometreye kadar sorunsuzca veri taşıyabilirler. Superonline Fiber İnternet'in ilk büyük farkı da burada çıkıyor. ADSL bağlantı kaliteniz evinizle santral arasındaki mesafeye bağlıyken Fiber İnternet'te mesafeye bakmaksızın herkes aynı kalitede bağlantıya sahip oluyor.

IŞIK CİDDEN DAHA MI HIZLI?

Veri iletişiminin ışıkla sağlanması daha yüksek bant genişliği sağlasa da aslında hızla bir ilgisi yok. Veriler bakır kablo içinde de ışık hızına yakın bir hızda taşınır zaten. Yani ışıkla giden verinin fark edilebilir bir hız farkı yoktur. İnternet hızı, yani bir istemciyle sunucu arasında bir paketin gidiş geliş süresi, size daha yakın bir tabirle ping süresi, kablolama türünden etkilenmez. Bizde bant genişliği, internet hızı diye anlaşıldığından bu çok karışıyor. Bir sunucuyla aranızdaki hız, o sunucu ile aranızdaki diğer sunucu ve santrallerin sayısına, yani paketlerin kaç pop atladığına bağlıdır.

Fiber İnternet'in en önemli avantajı olan fiber optik kablo, aynı zamanda en büyük dezavantajı. Kablolama maliyeti çok yüksek olduğundan her eve fiber optik kablo döşemek çok pahalı. Bu yüzden o muhteşem kablo evinize kadar değil, genelde binanızın bodrum katına geliyor ve buradan standart Cat-6 kablolarla dairelere taşınıyor. Ancak yeterince daireye dağılmıyorsa hâlâ maliyeti karşılamıyor. Bu yüzden Tellcom bu hizmeti gelir seviyesi yüksek bölgelerde, büyük sitelere vermeyi tercih ediyor. Eğer müstakil bir evde yaşıyorsanız, çevrede yüksek apartmanlar yoksa, semtin gelir seviyesi düşükse bu hizmetin yakın zamanda civarınıza gelmesini beklemeyin.

Eğer şanslı azınlık içindeyseniz bir umudunuz var. Bir gün Fiber İnternet size de ulaşabilir ve 100Mbps bant genişliğiniz olabilir. Ancak hiçbir bina hazır Cat-6 kablolaması ile gelmediği için, bina içine kanal döşenmesi gerekebiliyor. Yönetiminiz buna izin vermiyorsa tek şansınız duvar içinden geçmesi ve bu her zaman mümkün olmayabilir. Eğer bu sorunu da aşarsanız gelen Cat-6 kablo kullanım kolaylığı ve güvenlik için kullanılan Pirelli marka standart bir kablosuz ADSL modeme bağlanıyor ve kullanmaya başlıyorsunuz.

100MBPS GERÇEK Mİ?

Peki, Superonline söz verdiği 100Mbps bant genişliğini verebiliyor mu? Bu bant genişliğinde teorik olarak saniyede 12.5MB dosya indirebilmemiz gerekiyor. Ancak bilirsiniz internet genelde teorik hızların altında çalışır. Bunu denemek kolay olmadı elbette. Çünkü size bu hızda dosya yollayacak bir



sunucu bulamıyorsunuz. Bu yüzden düşük yükteki altı ayrı sunucudan üçü http, üçü ftp protokolünde bağlantı açtım ve bunlardan iki bilgisayardaki altı ayrı diske dosya indirdim. Ancak böylece 100Mbps'ı sonuna kadar zorlayabildim ve 12MB/sn ile 13MB/sn arasında değişen oldukça kararlı bir hız yakaladım. Her ne kadar denediğim internet hızı test siteleri bu bağlantıya 80Mbps kapasite biçse de Tellcom'un 100Mbps'ı gerçekten sağladığına şüphe yok. Eğer hiç durmadan bir gün boyunca bu hızda dosya indirseydim gün sonunda bir terrabyte dosya indirmiş olurdum. Bir ay sonunda 6328 DVD ya da 6.000$'lık sabit disk gerekirdi indirdiklerimi saklamak için.

Gördüğünüz gibi 100Mbps gerçek olsa da gereksiz. Zaten en iyi sunucular bile saniyede 2-3MB'ın üzerine çıkamıyor. İnternet bağlantısını sonuna kadar kullanmaya alışık olduğumuzdan ziyan olan bant genişliği yüreğinizi burkuyor. Üstelik 100Mbps'lik sınırsız bağlantı 129TL gibi yüksek bir ücrete sahip. Şu an için her kullanıcıya yetecek 20Mbps paket ise sadece 69TL. Üstelik her iki paketin upload genişliği aynı, 5Mbps. Fiber İnternet size kadar gelir ve binanız da sorun çıkarmazsa, geriye sadece sorunsuz ve hayli geniş bant internetin keyfini çıkarmak kalıyor.



Mission One

Bilim-kurgu efsanesi Tron filminden fırlamış gibi görünen bu motosiklet, Kaliforniya'da bulunan Mission Motors firması tarafından üretilen Mission One. Daha açık söyleyelim; dünyanın en hızlı elektrikli motosikleti. Saatte 240 kilometre hız yapabilen, 240 kilometre menzile sahip motosikletin motor hastalarını tek rahatsız eden yanı kükremiyor ve titremiyor olması. Yani racona tersmiş biraz. Bizim bu aracı görmemize daha yıllar var belki ama bizim rüyalarımızı süslemeye başladı bile (Kaan'a hafif kalabilir tabii).



Cuil Türkçe

Arama motoru deyince aklımıza gelen Google olsa da, bizim adını duymadığımız birçok proje geliştirilmeye devam ediyor. Cuil de bunlardan biri. 2006'da Google arama motorunun güncellemesini yapıp motoru bir adım ileriye taşıyan ekip tarafından geliştirilen Cuil, Türkçe desteğine de sahip. Arama motorunun çıkmasının üzerinden bir yıl geçmesine rağmen, Google'den üç kat, Live Search'den on kat daha fazla sayfa endekslemiş olan Cuil, aynı zamanda kategori sistemleriyle istediğinize daha çabuk ulaşmanızı da sağlayabiliyor. Google ve Yahoo'dan bıktıysanız www.cuil.com'a alalım sizi.

PAZAR YERİ



VERGİ İNDİRİMİNDE SON GÜNLER – OLGAY ERTEZ

Bilgisayar-bilişim sektöründe de geçerli olan KDV ve ÖTV indirimleri 30 Haziran'da sona erecek. Ancak fiyatlar şimdiden yükseliş trendine girdi. Nisan ayına oranla, Mayıs'ın indirim yüzdesi gerilerken, bazı ürünlerin taban fiyatlarında da ufak artışlar gözlendi. Firmaların stok durumlarından kaynaklanan bu yükseliş, Haziran sonunda vergi indiriminin sona ermesiyle daha da belirginleşebilir.

Doların 1.65-1.55 aralığından 1.53 seviyelerine kadar düşmesi, alım için oldukça uygun bir durum arz ediyor. Yaz ve sonbahar dönemleriyse şimdilik net değil. Stok, vergi ve doların durumlarına bakarak, yüklü tutarlarda alım yapacak tüketicilere 15 Haziran tarihine kadar işlemlerini gerçekleştirmelerini tavsiye ediyoruz. Özellikle 2008-2009 eğitim-öğretim yılının 12 Haziran Cuma günü sona ermesi sebebiyle çocuklarına karne hediyesi almayı düşünen velilere tavsiyemiz, stoklarda aradıkları ürünü daha rahat bulabilmek ve zam dalgalarına yakalanmamak adına ayın ilk haftasında siparişlerini vermeleri yönünde. Acil alım yapması gerekmeyen diğer tüketicilere de, ellerindeki parayı Türk Lirası'nda tutarak sonbahar sonuna kadar beklemelerini tavsiye ediyorum.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom 9650 QuadCore			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(f) 139$	(o) 145$	(a) 149$	(j) 179$	(f) 195$	(a) 205$	(m) $1055	(o) $1165	(j) $1179
Anakart	Gigabyte GA-MA790X-UD4			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(f) 123$	(b) 128$	(e) 132$	(f) 160$	(e) 167$	(j) 175$	(m) $415	(o) $435	(f) $439
Bellek	OCZ Platinum/SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper 2x2GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Reaper HPC 3x2GB kit 2000 MHz DDR3		
	(f) 43$	(o) 45$	(j) 50$	(e) 89$	(f) 96$	(m) 98$	(o) $349	(e) $364	(m) $365
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 4830 512MB GDDR3			Sapphire Radeon HD 4890 1GB GDDR5			Asus ENGTX295		
	(f) 106$	(m) 108$	(b) 119$	(m) 255$	(f) 269$	(a) 285$	(f) 609$	-	(o) 615$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(c) 66$	(a) 67$	(g) 69$	(j) 81$	(f) 85$	(a) 93$	(j) $306	(e) 330$	(a) 340
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(e) 21$	(f) 25$	(l) 29$	(e) 21$	(f) 25$	(l) 29$	(o) 216		
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt		
	(e) 65$	(b) 65$	(o) 65$	(f) 109$	(e) 119$	(h) 120$	(m) 229	-	(b) 249
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(f) 59$	(c) 61$	(e) 69$	(g) 109$	(e) 121$	(h) 122$	(m) 239$	(e) 276$	(h) 282$
Toplam Fiyat	Min 622$			Min $1003			Min 3418$		
	Max 682$			Max 1127$			Max 3685$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi (a) Eksen (b) Vatan (c) Bimeks (d) Teknosa (e) HepsiBurada (f) Eksa (g) Gold (h) Mavi Bilgisayar (i) Akortek (j) Gigatek (k) Firebal (l) Inventus (m) Nova (n) Ekonomik Ticaret (o) Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 69$	(c) 76$	(e) 30$	(c) 38$	(b) 102$	(a) 122$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 198$	(f) 135$	(e) 163$	(f) 475$	(b) 499$

Mouse Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech X7 XL-755K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 25$	(c) 28$	(f) 20$	(b) 23$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 74$		(e) 97$	(c) 107$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Samsung 743NX		Lenovo L1940		Samsung 2233SN		XXX	
	(f) 136$	(e) 137$	(o) 174$		(e) 169$	(f) 191$	-	-
Üst Seviye	Samsung 733NW		Samsung T190		Samsung T220		Samsung T240HD	
	(o) 138$	(g) 150$	(c) 219$		(f) 275$	(c) 294$	(f) 469$	(e) 489$

TAMİR ATÖLYESİ

Baharı es geçip yaza balıklama atladığımız şu güzel günlerin kıymetini bilelim sevgili donanım severler. Güneşin açması, kuşların uçması, dört bir yanı börtü böceğin sarması bir tarafa dursun, yaz ortasında boncuk boncuk terlemekten ne sistem, ne de Windows'un abuk subuk hatalarıyla uğraşacak halimizin kalmayacağını hatırlayalım. Hal böyleyken son kontrolleri yapıp sorunsuz bir yaz geçirmek için bugünleri olabildiğince verimli kullanmak gerek.

Mesela aklınızda sisteminizi güncelleme planları varsa ya bu aralar halledin ya da sonbaharın serin günlerine kadar erteleyin. İki bayram arası düğün olmayacağı gibi, yaz ortasında donanım güncellemesi de uğursuzluk getirir *(nasıl oluyor o?-KA)*. Bu arada yaza girmeden kasayı açıp hem içeri hava üfleyen, hem de egzoz görevi gören ana fanların üstünde biriken tozların alınması oldukça rahatlatacaktır sistemlerimizi. İşlemci ve ekran kartı üstündeki soğutma ne kadar kaliteli olursa olsun, içeri gerekli hava üflenmez, sıcak havanın da tahliyesi sağlanmazsa gene başımız sorunlardan kurtulmaz. Kasa kapağını açık tutmak da bir çözüm tabii ki *(Kasa kapağını açık tutarak sisteminizin daha hızlı erimesini sağlayabilirsiniz, çözüm değil yani-KA)*…

BUNU EVDE DENEMEYİN

S Sevgili OGZ ailesi, Yaklaşık dokuz seneden beri yazılarınızın sıkı bir takipçisiyim. ÖSS nedeniyle geçici bir süre buralardan ayrı kalmış olsam da kusuruma bakmayın. Ben de her PCkopat gibi bilgisayarım hakkında farklı yollardan bilgi edindim. Bu yollardan biri de… *(Sevgili okurumuz mektubun geri kalanında güç kaynağını nasıl patlattığını anlatmış. Diğer okurlarımız da aşka gelip evlerinde böyle şeyler denemesin diye bazı kısımları yayınlamama kararı aldım. Diğer yandan tüm donanım ekibi olarak sevgili okurumuzun güç kaynağını neden mundar ettiğini bir türlü anlayamadık. – OE)* Şimdi geçelim sorulara...

1. Bu patlama işlemcimi ve anakartımı çalıştırmayacak kadar zarar vermiş olabilir mi?
2. Gigabyte 81915P Duo anakartıma takılabilecek ve tabii ki yeni nesil oyunları çalıştırabilecek onboard sağlam bir ekran kartı almak istiyorum. Sizce hangi ekran kartını tercih etmeliyim (fiyat uçuk olmadığı sürece sorun yok)?
3. Bilgisayarı havaya uçurmadan önce açtığımda ekrana görüntü gelmiyordu. Ne Windows açılıyordu, ne de BIOS. Canlılık belirtisi olarak bir tek fanlar dönüyordu. Başka bir monitörde de denedim olmadı. Ayrıca başka bellek ve ekran kartında da denedim. Forumlarda okuduğum, akla mantıklı gelen çoğu şeyi denedikten sonra bir kereliğine açıldı. "CMOS checksum-defaults loaded" diye BIOS'da bir yazı çıktı. Sizce sorun anakarttan kaynaklanabilir mi? Şimdiden herkese teşekkürler, kolay gelsin.

Emre UÇAR

C Merhabalar Emre, Bilgisayarında meydana gelen arızanın çapına bağlı olarak, anakartın ve işlemcin kullanılmaz hale gelebilir. Fiziksel bir yanma veya aşınma olmasa dahi devrelerde hasar oluşması muhtemel.

Anakartınsa piyasada bulunan tüm yeni ekran kartlarıyla uyumlu. Seçim konusunda Pazar Tavsiyeleri ve Mart 2009 sayısındaki *III. Ekran Kartları Meydan Muharebesi* dosyasından faydalanabilirsin. Elindeki bütçeye göre en uygun kartı seçmen daha doğru olacak. Ne de olsa herkesin "uçuk" anlayışı farklı olabiliyor. Bu arada "onboard ekran kartı" ile değiştirilebilir ekran kartı bambaşka kavramlar. Onboard, anakart üstüne atanmış, tümleşik, değiştirilmesi mümkün olmayan ekran kartlarını tanımlar. Oysa senin istediğin, anakarta gömülü olmayan, değiştirilebilir, bağımsız parçalar.

Güç kaynağın arızalanmadan önce de bilgisayarına görüntü gelmemesi ciddi sorunların habercisi olabilir. Ekrana görüntü gelmediği ama fanların döndüğü gibi garip durumlarda anakarttan bazı uyarı seslerinin gelmesi gerekir. Bu seslerle sorunun ekran kartından mı, işlemciden mi, belleklerden mi olduğunu öğrenebiliriz. "CMOS checksum-defaults loaded" ibaresi BIOS'un fabrika ayarlarına geri döndüğünü ifade eder. BIOS pilini ya da CMOS reset jumper'ını çıkarıp takarak bu işlemi yapabilirsin. Eğer BIOS fabrika ayarlarına geri döndüğünde bilgisayarın açılmışsa hatalı BIOS ayarlarından sorunun kaynaklandığını söyleyebiliriz. Sorunun kaynağı işlemci ya da bellekle ilgili BIOS ayarlarından ya da anakart üstündeki bazı kartların (ses, TV vs.) çakışmasından da kaynaklanıyor olabilir. Bu arıza ile güç kaynağının arızalanması bağlantılı ya da bağlantısız olabilir. CSI: Tamir Atölyesi?...
Geçmiş olsun Emre, yine de ucuz atlatmışsın…

8800 GTS 320 MB MODELİNİ NEDEN SEVMİYORUM

S Merhabalar Kaan ve Olgay abiler,
Asus 8800 GTS 320MB ekran kartım var. Bunu

Tapir Usta: TAPİR-FREE OFİS



ZOTAC GeForce GTX 260 AMP^2! veya Sapphire Radeon HD 4850 X2 1024 MB ekran kartlarından biriyle değiştirmeyi düşünüyorum. Size bir danışayım dedim, hangisini önerirsiniz. Bir de benim eski ekran kartıyla bu kartların arasında fazla performans farkı var mıdır?
Şimdiden teşekkürler.
Gökhan GÜRSOY

C Merhabalar Gökhan,
Bundan iki yıl önce koşa koşa gidip bir GeForce 8800 GTS 320MB almıştım. Tabii o zamanlar 320$ gibi uçuk bir parayaydı ve ben niyeyse uçmuştum. Neyse, aradan birkaç ay geçmeden 8800 GT çıktı. Hem daha ucuzdu, hem de daha performanslıydı. Bakın bir sene demiyorum, birkaç ay… Yetmedi 8800 GTS 512MB versiyonu çıktı, o daha da iyiydi ve daha da ucuzdu. İşte böyle durumlarda insanoğlu iyimserliği bir kenara bırakıp kazıklanmanın acısını derinlerinde hissediyor. Ben bu durumdan 9800 GTX vasıtasıyla kurtulmaya çalışsam da, aralarında gözle görülür fark olmadığından o da çare olmamıştı. Şimdi diyorum ki Gökhan sana öyle bir kart alalım ki, aldığına değsin, fark yaratsın. Anladığım kadarıyla da bu işe 250-300$ gibi bir bütçe ayırmışsın. Bu fiyat aralığında sana tavsiyem kesinlikle Asus EAH4890 1 GB olacak.
Haydi hayırlı olsun…

BİR ARKADAŞIM İÇİN…

S Merhabalar Olgay abi, Bilgisayarımızla ilgili her türlü soruyu cevapladığın için teşekkür ederek sorularıma geçiyorum.
İlk sorum ekran kartlarıyla ilgili. Arkadaşımda Pentium D 2.8GHz işlemci, Asus P5N32-SLI Deluxe anakart, GeForce 6600 ekran kartı ve 2GB bellekten oluşan bir sistem var. İkimiz de ÖSS'ye hazırlandığımız için yeni bilgisayar almak yerine, şimdilik 1 yıl idare edecek ucuz bir ekran kartı düşünüyoruz. Arkadaşıma 8600 GT veya Radeon HD 3850 almasını söyledim. Ama asıl soru bu ekran kartlarından birisinin arkadaşımı bir sene daha idare edip etmeyeceği. Sizce bu sisteme en uygun ekran kartı nedir?

İkinci sorum işletim sistemiyle ilgili. Kafama takılan olay da DirectX10. Eğer Vista kullanmaya başlarsam oyunlardan daha güzel görüntü kalitesi elde eder miyim DirectX 10'la birlikte? Oyunlarda aldığım FPS de artar mı?
Burak TÜRKERİ

C Merhabalar Burak,
GeForce 8600 GT ve Radeon HD 3850 nereden bakarsan bak 70-80$'lık kartlar. Az-buz para değil hani. Diğer yandan da arkadaşını bir sene de idare etsin istiyorsun. Açıkçası bu kartlarla zor. Madem cebinden bu kadar para çıkacak, 20$ daha verip en azından Radeon HD 4830 alsın ki parası sokağa gitmesin, aldığına değsin.

Vista kurmanın şu anda tek mantığı zaten DX10'un nimetlerinden faydalanmak. Güçlü bir ekran kartın varsa DX10'u her şeyiyle kullanabilirsin. Tabii ki görüntü kalitesi belli bir oranda artacak, eğer ki detayları fark edebilen, mükemmeliyetçi bir oyuncuysan da bunu hemen fark edeceksin. Ancak Vista ve DX10 sürümü kullanımı ekran kartı performansını artırmayacaktır. Hatta önceden hiç görmediğin detayları artık görebileceğin için de biraz sistemini zorlayacaktır. Bu da, az da olsa FPS'de düşüş anlamına geliyor doğrudan.

BELLEK NE KADAR İŞE YARAR?

S Sevgili Organize Sanayi Ustabaşıları,
Öncelikle işlerinizde kolaylıklar diliyorum. Ben de inşallah bir sene içinde makine mühendisi olacağım ama fabrika stajım duruyor. Acaba sizin firmada yapabiliyor muyuz bu stajı? Nasıl espri… Neyse, şimdi size bazı sorularım olacak.
Sistem Notu: Intel Core 2 Duo E8400 işlemci, Palit 9600GT Sonic ekran kartı, Vista Home Premium 64-bit işletim sistemi.

1) Belleğim 2x1GB Corsair Dominator DHX DDR2-1066MHz idi. Şu aralar Sacred 2 oyununu oynuyorum, her şey de en yüksek ayarlarda. Rahat oynanacak kadar da FPS alıyorum ancak bazı mekânlarda hafif yavaşlamalar olabiliyor. Biraz bunlar yüzünden, biraz da ileriye yatırım olsun diye bir paket daha tıpatıp aynı bellekten aldım. Bu güncelleme bir işe yarar mı acaba?
2) Acaba 4x1 GB ile 2x2 GB şeklindeki bellek kullanımı arasında bir performans farkı var mıdır?
3) Aslında ilk soru ile bağlantılı olacak ama sizce bilgisayarımın darboğazını hangi bileşen oluşturuyor olabilir?
Şimdiden çok teşekkürler.
Ömer Güngör

C Merhabalar Ömer, Bellek güncellemeleri sistemleri eskisi kadar rahatlatmıyor. Toplamda 1GB Windows XP için, 2GB da Vista için belleğin varsa güncelleme yapmana pek de değmiyor. Daha çok programcılık ya da tasarımla uğraşıyorsan rahat rahat yetmesi için Windos XP için 2GB, Vista içinse 4GB çözümü anlam kazanabiliyor. Darboğazın sistem belleğinin kapasitesinden çok, ekran kartının belleğinin kapasitesinden kaynaklanması daha yüksek bir ihtimal. Çünkü belleklerinin hem kapasitesi, hem frekansları ideal.

4x1 GB bellek kullanımı ile 2x2 GB bellek kullanımı arasında performans farkından ziyade stabilite farkı var. Dört belleğin birbiriyle uyumlu çalışma olasılığına oranla, iki belleğin birbiriyle uyumlu çalışma olasılığı tabii ki daha fazla olacaktır. Ancak dört bellek birbiriyle uyumlu çalışıyorsa, iki belleğin çalışmasıyla aynı performansı göstereceklerdir.

Dediğim gibi bilgisayarındaki darboğaz, ekran kartından kaynaklanıyor olabilir. Oyundaki belli mekânlarda farklı işlemler yapması gerektiği ya da işlem sayısı arttığı için (gölgelendirme sayısı, birim sayısı vs.) bu darboğaz pekâlâ oluşabilir. Diğer yandan bu kadar fazla belleğin uyumlu çalışması da ayrı bir dert. Ne olur ne olmaz, bellekleri tek başlarına çalıştırıp oyunda aynı yerlerde darboğaz oluşup oluşmadığını kontrol etmende fayda var. *(Sabit diskini de bir birleştirmeyi unutma. Ne işlemcin, ne bellek miktarın ne de ekran kartın Sacred 2 oynarken darboğaz yapacak aletler bana sorarsan. Oyunun 64-bit versiyonu varsa onu edinip denemeni tavsiye ederim ayrıca.-KA)*

Göz açıp kapayıncaya kadar koca bir ayın ve bir güzelim baharın daha sonuna geldik. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı, en sevdiğiniz donanım anılarınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz.
-Doktor... Doktor sana söylemem gereken çok önemli bir şey var! Gelecekle ilgili...
-Efendim Marty?...
-Gelecek ay görüşmek üzere... **– OlgaY ERTEZ**

SANAYİ DEVRİMİ

Bitmeyen devrim devam ediyor. Sanayiciler krizi dahi kolaylıkla göğüslüyor. Bu devrim durdurulamaz.

Transfromer Ravage

İçinizdeki çocuğun çok seveceği ama bir toplantıda dalıp da patronunuzun yanında oynamak istemeyeceğiniz bir flash disk. Bu arada Voltron'da değil miydi kaplan şeysi?



Teddy Bear USB Drive

Veri taşırken çocuğunun aklını almak isteyen velilerin vazgeçilmez flash diski. Alın kullanın, psikologları zengin edin.



USB Ferris Wheel Phone Stand

Telefonunuzun sadece çalması sizi sıkıyorsa bu ürünü edinmelisiniz. Amacı nedir bilinmez ama telefonunuz her çaldığında dönme dolap dönüyor, iki renkli ışık yakıyor.



Potato USB Hub

Midesine düşkün kullanıcıların kesinlikle sahip olması gereken ürün, patates severleri patatesten soğutmasıyla ünlü.



OYUNLARDAN FARKLI TATLAR ALMA



Oyun dünyası, en hızlı gelişen ve değişen eğlence sektörü. Hem teknoloji, hem anlayış hem de oyuncu sayısı açısından durum bu. Ama durup şöyle bir baktığımızda, bu dünyanın sunduklarından en az faydalananların da biz "sıkı oyuncular" olduğu bir gerçek. İtiraf edin, çoğunuz "Ben single player'cıyım arkadaş! Hikâyeyi oynarım, gerisi fasa fiso gelir" diyerek her bir oyunu sadece 10 saate sığdırıyor, 10 saatlik bir zevkle yetiniyor ve oyunu kenara atıyor. Oysa kafamızı kumdan çıkartıp da şöyle biraz etrafımıza baksak, oyunların dünyasında öyle farklı zevkler ve tatlar var ki… İşte burada okuyacaklarınızın amacı, sizi birazcık olsun bu farklı tatlara yakınlaştırmak. Ama bizce deneyip denememek tabii ki size kalmış. Deneyin.

- Yazanlar: Sinan Akkol, Olgay Ertez, Eren Okka, Volkan Turan





İNSANLA OYNAYIN

Unreal Tournament esasen multiplayer bir oyun, öyle değil mi? Peki şimdiye kadar *UT* serisini almış oyuncuların kaçı sizce en az bir online maç yapmıştır? "Tamamına yakını herhalde…" diyenler fena yanıldı çünkü şimdiye dek çıkmış tüm *UT*'leri hesaba katınca, online bir maç yapmış oyuncuların oranı sadece yüzde 40! İnanabiliyor musunuz, tüm oyun dinamikleri online'a göre hazırlanmış ve tüm zevki gerçek insanlara karşı oynamak olan bu güzelim oyunu alan her 10 kişiden altısı, bir kere bile online maç yapmamış!

Nedense çoğu oyuncunun multiplayer oynamaya karşı bir antipatisi var gibi gözüküyor. Sebebini anlamak zor değil. Oyun programcıları, karşınıza çıkan diğer oyunculara göre daima daha insaflıdır. Tek başınıza oynadığınız oyun ne kadar zorlarsa zorlasın, eninde sonunda kazanmanıza programlanmıştır. Böyle bir ortamda, garantili bir başarı dururken, herkesin kendi egosunu tatmin etmek ve "kazanmak" için elinden geleni yaptığı bir mücadeleye girip rezil olma ihtimalini herkes sevmez. Ama bu önyargı yüzünden kaçırdıklarınızı düşünün bir de…

Ve sakın unutmayın, en kötü programlanmış, en dangoz tek kişilik oyun bile gerçek insanlara karşı oynadığınız zaman süper keyifli olabilir. İnsan faktörünü göz ardı etmeyin.

CEBİNİZDEN ÇIKACAK PARA: 0 TL
GİRİLECEK ZAHMET: 10 dakika
ALINACAK KEYİF: Oyununa göre, 1 saatten sonsuza doğru uzar gider

ADHOC OYUN OYNAMAK

PSP veya DS'inizle sadece yatağınızda yatarken oyun oynuyorsanız çok yazık ediyorsunuz. Gerçekten. Bu iki alet de kablosuz bağlantının nimetlerinden faydalanmak için geliştirilmiş durumda ve oyunları da istemediğiniz kadar çeşitli çok oyunculu modlara sahip. Size "otobüse binip wireless'ı açın ve birisinin bağlanmasını bekleyin" demiyoruz, burası Japonya değil, muhtemelen o ikinci oyuncuyu beklerken üstünüz örümcek ağlarıyla kaplanır. Ama etrafınızda bu konsollara sahip en az bir arkadaşınız varsa tutun kolundan, en sevdiğiniz kafeye gidin veya yaz geldi, deniz kıyısına inin. İnsanların ortasında bağıra çağıra, birbirinizin ensesine patlata patlata kablosuz oyun oynamanın zevkini çıkartın! Bu sizin hakkınız!

EN AHMAK TEK KİŞİLİK OYUN BİLE, ARKADAŞLARLA OYNANINCA ZEVKLİ OLABİLİR!





DOSYA
ALTERNATİF OYNAMAK

KALKIN VE HAREKET EDİN

Acı ama gerçek, hepimiz aslında birer patatesiz. PC'ciler sandalyede, konsolcular kanepede oturmaktan patatese dönüştü. Yediğimiz cipsler, lüplettiğimiz kolalar en istemeyeceğimiz yerlerimizde löp löp yağ oluyor, bize yarıyor. E ama yaş 30'a vardığında o "top top etler" yüzünden odanızdan çıkamayacak hale gelirseniz ne yapacaksınız?

İş işten geçmeden oyun zevkinizin içine sadece yağ biriktiren değil, "yağ yakan" oyunları da ekleyin. Hareket ettiren bu oyunlardan en yaygını bildiğiniz gibi Nintendo'nun *WiiFit*'i. Aslında "dengede olup olmadığınızı" test eden bir alet *WiiFit*. Yapabileceğiniz egzersizler arasında en çok faydayı kardiyo, esneme ve yoga hareketlerinde görüyorsunuz. Güç egzersizlerinden fayda görmek içinse istenenleri doğru yapmanız lazım, ancak TV'nin karşısında bolca boşluk olmalı çünkü şınav ve mekik gibi yere uzanmanızı gerektiren hareketleriniz olacak. Uflayıp puflarken bir de sehpaya, koltuğa takılıp iyice dellenmenizi istemeyiz.

WiiFit'ten verim alabilmeniz için mutlaka düzenli olarak kullanmanız gerekiyor. Ve siz başarılı oldukça açılan yeni egzersiz çeşitleriyle oyunlar, sadece kilo vermeniz için bağıran eklemlerinizi değil, oyuncu yanınızı da memnun ediyor. Her gün 40 dakika düzenli olarak çalışanların 1 haftada 3 kilo, 6 ayda 27 kilo verdiği örneklerle biliniyor. Tabii bu bünyeden bünyeye değişen bir şey, yani kilo veremezseniz kapıma yığılmayın.

Fitness çalışmaktansa eğlenmeyi yeğliyorsanız da Konami'nin *Dance Dance* serisini DanceMat kullanarak oynamayı deneyebilirsiniz. Guitar Hero gibi, doğru anda doğru tuşa basmanız gerekiyor ama bu oyunlarda yere serilen DanceMat'in üstünde hoplayıp zıplayarak basıyorsunuz tuşlara. Biz Türkler (düğünlerde misket havasının çalındığı durumlar hariç) dans etmeyi pek sevmeyen bir millet olduğumuzdan, DanceMat'le oyun oynamak ters gelebilir. Ama bir kez deneyin, beğeneceksiniz (utanıyorsanız evde deneyebilirsiniz). Bu oyun da daha çok 2 ila 4 kişi bir araya gelince eğlenceli oluyor ama bunun için de TV'nin karşısında büyükçe bir alana ihtiyacınız olacak. Hoplayıp zıplarken annenizin özenle dizdiği kadehlerin durduğu vitrini aşağı indirirseniz, değil *Dance Dance Revolution*'ı bir daha oynamak, sonraki 6 ay boyunca Gamewatch'a bile dokunmanız yasaklanabilir. Sonra demedi demeyin.

OOH, OTURMAYA MI GELDİK? KALKIN VE HAREKET EDİN BİRAZ!



CEBİNİZDEN ÇIKACAK PARA: 100 ila 200 TL
GİRİLECEK ZAHMET: Ağrı yoksa kazanç da yok
ALINACAK KEYİF: Vücudunuz şekle girdikçe kendinize güven kazanacaksınız





BİTPAZARINA NUR YAĞDIRIN

Fosil bir oyuncusunuz ve oyunlarda eski tadı bulamıyorsunuz? Atari salonları diye tabir edilen oyun salonlarında akciğerlerinizi dumana boğmuş ama o joysticki terlettiğiniz saatleri, ayları, hatta yılları yaşlı gözlerle anıyorsunuz? "Birinin yanına girme" konulu bir tez yazabilirsiniz ama o oyunları oynayacak oyuncular 10 yıl önce öldü mü? Varsın cevaplarınız **evet** olsun. Yine de o günleri yad edebilirsiniz a dostlar.

Orta halli bir bilgisayarınız, yine orta halli bir internet bağlantınız varsa o özlediğiniz günlere dönmek aslında hiç de zor değil. Site adı vermeye gerek yok; gidiyorsunuz Google'a, diyorsunuz bana bir MAME emülatörü ver. Hemen önünüze seriyor bu programı. Kuruyorsunuz. Sonra *Final Fight*'tan tutun *Street Fighter*'a, *Last Blade*'e, oradan da *The Punisher*'a kadar birçok klasiği, jeton delisi bu oyunların ROM dosyalarını çekiyorsunuz. Programın içine atıyorsunuz ve Play diyerek, sonsuz jetonunuzla bu oyunları doya doya oynuyorsunuz. Yetmedi mi? Çağırıyorsunuz "atari salonundan" kalma arkadaşlarınızı, aynı klavyede veya gamepad'le yan yana oynuyor, "o but benimdi yaa, git sen altını al" diye kavga ediyorsunuz yıllar önce yaptığınız gibi. Yine mi yetmedi? Peh. Size rakip lazım demektir. Kaillera eklentisiyle internete bağlanıyorsunuz ve çoğu dövüş oyununu dünyadaki rakiplerinizle oynamaya başlıyorsunuz. *Street Fighter Alpha 3*'te yenilmez olduğunuzu mu sanıyordunuz? Ya da *The King of Fighter 98*'de? Gelin bir deney yapın bakalım (görün gününüzü)...

Geçen zamana, gelişen teknolojiye rağmen sevdiğiniz şeylerin hâlâ ayakta durduğunu görmek, emin olun kendinizi iyi hissetmenizi sağlayacak.









SEVGİLİNİZLE/EŞİNİZLE BİRLİKTE OYNAYIN

Sevgili ya da eşle oyun oynamak ateşten gömlektir arkadaşlar. Sevgiliniz ömründe ilk defa sizin yüzü suyu hürmetinize oyun oynamaya başlamışsa yandınız. Sabırla, bıkmadan, usanmadan ona her şeyi tek tek, tüm detaylarıyla öğretmeniz gerekir. Dünyada zaten insanlara bir şeyler öğretmek kadar sabır gerektiren bir uğraş olmadığından ilk önce evliya sabrına sahip olup olmadığınızı bir sorgulayın.

Diğer yandan sevgilinizin siz daha anlatmadan her şeyi kapması, iki kurcalamadan sonra en az sizin kadar iyi bir oyuncu haline gelmesi de mümkün. "Benim kadar mı, hadi canım" demeyin. Tecrübeyle sabit şeyler bu bahsettiklerim. O noktada da egonuza söz geçirip geçirememenize bakar olay. Zira her oyuncu yıllarını verdiği oyunlarda sevgilisinin birkaç dakikada ustalaşmasını kaldıramayabilir. Böyle bir durumda içinizde en ufak bir kıskançlık hissi uyandıysa, mümkünse birbirinize karşı asla oynamayın. Sonu kesinlikle kavga veya sert el şakaları olacaktır (bkz. *Street Fighter* oynarken yenen kardeşe tokat atılması). Hatta benden size tavsiye, kız arkadaşlarınızla asla *Magic The Gathering* de oynamayın, *Tekken* de. Tescilli yuva yıkan oyunlar bunlar.







Sevgiliyle en oynanası oyunlar nedir peki diye sorarsanız, yanıt kesinlikle konsollardaki co-op oyunlar. Bu arada ilk oyunları mümkünse hoplamalı zıplamalı olmasın. Karmaşık komboları yapabilmek yeni bir oyuncu için fazla zordur. Sevgilinizi teknik detay ve kombolarla ilk dakikadan sıkmayın. Ama siz bol bol bunlardan bahsedip yapmaya kasın ki sevgiliniz size hayranlık duysun, gözleri kamaşsın, anime kızı (*ya da Ichigo -Serp.*) olsun (?). Neyse, sevgiliyle oyun oynamanın zevki birbirine karşı olmaktan ziyade birlikte oynanan oyunlarda çıkıyor. Mesela PlayStation 2'deki *LoTR*: *Return of The King*'i kız arkadaşla başlayıp bitirmek efsanedir. *Def Jam Fight for NY*'da takım halinde dövüşmek de epiktir. Takım demişken, FPS oynayan bir sevgiliniz varsa yaşadınız. Aynı takımda olup aynı cephede çarpışmanın keyfi tarif edilemez. Sebebini çözemesem de FPS bu konuda diğer türlerden farklı. Sevgiliniz bu oyun türünde başarılı oldukça diğer oyunlardaki gibi kıskançlık duymuyorsunuz. Aksine saygı duymaya başlıyorsunuz. Yeterince saygı duyduğunuz da kız arkadaşınızın karşı takımda olması daha da eğlenceli olmaya başlıyor. Hele ki ikiniz de her raundu kendi takımınızın lideri olarak bitiriyorsanız… Nasıl keyiftir o anlatamam.

CEBİNİZDEN ÇIKACAK PARA: 0 TL
GİRİLECEK ZAHMET: Gözünüzü korkutmayalım ama çok uğraşmanız gerekiyor
ALINACAK KEYİF: Hayat müşterektir x2

KAYBETMEK İÇİN OYNAYIN

Herkes kazanmak için oynar oyunları, ama bazen sırf değişik bir şey denemek uğruna kaybetmeyi göze almak da inanılmaz eğlenceli olabilir. Herhangi bir multiplayer oyun sırasında en beceremediğiniz, bilmediğiniz, tabiri caizse (çok çok afedersiniz ama) zıçıp batıracağınızı bildiğiniz ırkı/karakteri/sınıfı alın. Örneğin keskin nişancısıysanız elinizde bir bıçakla en ön saflara dikilin. Yılların Protoss'uysanız bir değişiklik yapıp Zerg oynayın (ama Starcraft'ta herkes bilmediğini ya da en kötü oynadığını alacak, sonra birbirleriyle alay edecekler falan, yoksa tadı çıkmaz). PES'te bir süpere karşı en kötü takımlardan birini seçin (Suudi Arabistan vs. Barselona çok komik olabiliyor). FM'de elinizdeki en pahalı futbolcuları yok pahasına satıp kendinizi en kısa zamanda takımın başından attırma yarışı yapın. Ne bakıyorsunuz, yapın olm bunları! Eğlenmek için oyun oynuyorsunuz, bu ne ciddiyet?!

MUTLAKA DENENMESİ GEREKEN IPHONE OYUNLARI



1- DROPSHIP 2- METAL GEAR SOLID TOUCH
3- ROLANDO 4- I LOVE KATAMARI 5- GUITAR ROCK TOUR

SEVDİCEĞİ OYUN DÜNYANIZA KATMAYI HİÇ DÜŞÜNDÜNÜZ MÜ?









PARTİ ZAMANI!

İki Türk genci bir PlayStation'ın başına geçerse ne oynanır? Tabii ki PES, PES ve daha çok PES! Kadıköy Bahariye'nin ara sokaklarındaki PlayStation kafelerin baştan aşağıya yeşile bezenmiş olmasının başlıca nedeni PlayStation = PES olarak bilinmesidir.

Oysa iki kişi yan yana gelince PlayStation'da oynanabilecek çok eğlenceli başka oyunlar da var! Bunların başında *Guitar Hero* geliyor. Daha önce denemediyseniz çok şeyler kaçırıyorsunuz bakın! Belki şimdiye kadar bir rock yıldızı olmayı hayal bile etmemiş olabilirsiniz ama *Guitar Hero*'yu bir kere elinize alıp da o ritimleri tutturabilir hale geldiniz mi, seyirciler coşmaya, havai fişekler patlamaya başladı mı içinizde bir şeyler kıpırdanmaya başlıyor… "N'oloroluyor yahu bana!?" derken kanınız kaynamaya başlıyor.

Parçayı doğru çaldıkça, %100'e doğru giden o imkânsız yolu tırmanmak, Expert'te de bir şeyler tıngırdatmak istiyorsunuz ve büyük bir hezimete uğruyorsunuz! Ama olsun. Hele ki *GH World Tour* veya *Metallica* oyunlarından birisini aldıysanız ve yanınızda bir baterist, bir solist, bir de bas gitarla tam bir rock grubu haline geldiyseniz, vay komşularınızın haline! Enter Sandman'in sözleri detone sesli ev arkadaşınızın kıl olduğunuz girişken sınıf arkadaşı tarafından telef edilirken, sesi sonuna kadar açıyorsunuz ister istemez.

Tabii ringin diğer köşesinde, *Guitar Hero*'nun karşısında *Rock Band* var. Ama nedense bizim yıldızımız bir türlü barışmadı onunla. Bunda oyunun ABD'den 1 yıl sonra Avrupa'da piyasaya çıkartılmasının da etkisi olabilir, *Guitar Hero*'nun ilk göz ağrımız olmasının da. Ama asıl sebep, *Guitar Hero*'nun nota vuruşlarının *Rock Band*'e nazaran çok daha net ve yerinde olduğunu düşünmemiz herhalde. We love GH!

Tabii eğer medeni cesaretin doruklarında yaşıyorsanız, karaoke yapmayı da tercih edebilirsiniz. Bu durumda PlayStation 2 ve 3'te gırla türü bulunan *Singstar* serilerinden keyfinize uygun olan bir tanesini seçebilirsiniz. *Singstar*'ın 80'ler, 90'lar, Country, Efsaneler, R&B, Queen, Pop Hits ve hatta Turkish Party'ye kadar seçebileceğiniz zibilyon tane çeşidi var. Bu oyunu sizinle birlikte oynamasına katlanabileceğiniz kadar sevdiğiniz bir tanıdığınızı (veya eşinizi) de yanınıza alırsanız ilişkinize detone de olsa yeni bir boyut katabilirsiniz.

Müzikle aranız harika olduğu halde şarkı söyleyecek medeni cesaretiniz yoksa, belki bilginizle ezmeyi tercih edebilirsiniz. O durumda da *Buzz* serisi emrinize amade olacaktır. *Buzz*'ın da çeşitlilik açısından Singstar'dan pek bir farkı yok. Film, spor, pop kültürü, müzik, çocuk versiyonları ile ilgi alanınıza giren bilgi yarışmasına dahil olabilirsiniz. Üstelik kocaman kırmızı bir düğmeye basarak kullandığınız ilginç kontrol cihazıyla da kendinizi gerçekten bir yarışmada gibi hissediyorsunuz.

BAZEN ESKİ OYUNLARA GERİ DÖNMEK İNSANA CAN VERİR!



BUNLARI DA DENEYİN!

- *Worms*'da tüm silahları kapatıp yalnızca ok, balta vs. ile oynayın. Gerçekten komik sahneler çıkıyor.
- Para kazanma amacı taşımayan bağımsız yapımları takip edin. Edin ve insanların nasıl durmadan yeni fikirler ürettiklerini, yalnızca iki dakika süren bir oyundan ne kadar derin anlamlar çıkartabileceğinizi görün.
- Ciddi oyunlara da önem verin. Darfur, Afrika'daki açlık sorunu, Irak savaşı, Filistin sorunu, çevre bilinci, geri dönüşüm gibi konulara çok ciddi yaklaşan onlarca oyun türedi son zamanlarda. Eğer gerçek hayatınızda bir aktivistseniz bu oyunları arkadaşlarınıza ve yakın çevrenize tavsiye ederek oyun dünyanızı da anlamlı hale getirebilirsiniz.
- Oyunlardaki konuşmaları sıkılıp geçenlerdenseniz, sizin için üzülüyoruz. Çünkü o konuşmalardan edineceğiniz bilgilerin oyun zevkinize katacakları bir yana, bu şekilde yabancı dilinizi de geliştirebilirsiniz. Biz İngilizceyi nerede öğrendik sanıyorsunuz?

KANEPEDE OYNANASI TEK OYUN PES DEĞİL!

GEZENTİ OYUNCU OLUN

GBA sayesinde mobil oyunculuk zaten dünya çapında yaygınlaşmıştı ama PSP ve DS'ten sonra mobil oyunculuk gerçek anlamda bir fenomen haline geldi. Dünya çapında 103 milyon Nintendo DS, 48 milyon da Sony PSP satılmış durumda. Ama bunların yanına, şimdiye kadar biz ciddi oyuncular tarafından çok da ciddiye alınmayan bir oyun platformu gümbür gümbür geliyor: Cep telefonları.

"Ne o, cep telefonlarıyla oyun oynandığını yeni mi keşfettiniz" diye bizimle dalga geçebilirsiniz. Ne de olsa cep telefonları için ciddi bir oyun piyasası çoktandır var. Ama kabul etmek lazım ki çok istisnai örnekler haricinde bu oyunlar ciddi oyuncuların pek de yüz vereceği yapımlar değil, daha çok "casual" oyuncuların damak zevkine göre hazırlanmış yapımlardı. Nokia N-Gage gibi "cep telefonu ve ciddi oyun cihazını birleştirme" denemeleri geçmişte biraz başarısız olmuştu.

Ama artık mobil teknolojiler ciddi oyunları kaldırabilecek olgunluğa kendiliğinden ulaştı. Artık hemen her telefon üreticisinin, Smartphone denilen ve bir el bilgisayarı yeteneğinde olan telefonları var. İster Windows Mobile kullansın, ister Symbian işletim sistemi, bu telefonlarda oyun seçeneklerimiz iyice artmış durumda. Hatta emülatör üzerinden eski Amiga oyunlarını bile oynayabiliyoruz.

Esas ses, gümbür gümbür geriden geliyor: Apple'ın iPhone ve iPod Touch'ı durdurulamaz bir oyun platformu olarak yapımcıların radarına çoktan girdi. Çünkü hem dünya çapındaki satış başarısı geniş bir müşteri kitlesine oyunların ulaşması demek, hem de bu cihazların gelişmiş dokunmatik özellikleri sayesinde kendine özgü oyunlar yapılabilmesi anlamına geliyor. Yakın gelecekte birbirinden özgün iPhone oyunları göreceğiz.





EKRAN DIŞI



Ederlezi

Doğanın her baharda yeniden canlanması dünyanın farklı yerlerinde, farklı kültürler tarafından, farklı şekillerde kutlanır. Biz de kendi bahar ritüelimizi geçtiğimiz ay Ahırkapı'daki Hıdrellez Şenlikleri'nde gerçekleştirdik. Gerçekleşmesini istediğimiz dileklerimizi minik kâğıt parçalarına çizip gül ağaçlarının dallarına asmayı da unutmadık tabii. Biraz Çingene kültürü, biraz da Şamanizm kokan bu günde herkesin ortak eylemi "mutluluğun resmi"ni yapmaya çalışmaktı. Burada amaç tabii ki hurafelere inanmak, telkinlerin esiri olmak değil. Farklı kültürleri tanımaya ve keşfetmeye çalıştığımız, kimsenin kimseye karışmadığı, metropol hayatında hiç de alışık olmadığımız bir şekilde etraftaki herkesin nazik olduğu ve dilediği gibi eğlenebildiği böyle bir ortamda kim umursar ki zaten hurafeleri…

Kalbimiz bile 9/8'lik ritimle attı o gün. Yine de buruk bir sevinçti bizimkisi çünkü aklımızın bir köşesinde hep Sulukule vardı. Avrupa'nın en eski Roman yerleşimlerinden biri olan Sulukule, "Kentsel Dönüşüm Projesi" adı altında yıkılmaya devam ediyor. Yaklaşık bin yıldır Roman halkına ev sahipliği yapan ve gerek tarihi gerekse de sosyo-kültürel yapısıyla İstanbul'un en parlak renklerinden biri olan Sulukule, her şeye rağmen direnmeye çalışıyor ve bu direniş için de destek bekliyor.

Hem belki birileri bizden farklı olanların da "yaşamak ve kendi kültürüne sahip çıkmak" hakkını çizip gül ağacına asmıştır Hıdrellez'de…

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

FOTOĞRAF: MEHMET TOKLU

Outlander
UZAY VE EJDERHA

Outlander'ın afişini gördüğümde kıytırık bir macera filmi diye düşünmüştüm. Dünyaya düşmüş bir uzay gemisi, 706 yılında Norveç fiyortları, ejderha, kılıç kalkan derken bol bol anlamsız sahnelerle bezeli ucuz bir film bekliyordum. Ama işin içinde kılıç ve kalkan varsa odundan da olsa seyreden bir adam olduğum için filme balıklama daldım.

Outlander'ın başrolünde James Caviezel var. Kendisini, Mel Gibson'ın The Passion of the Christ (İsa'nın Çilesi) filminden hatırlayabilirsiniz. Caviezel'ı uzay gemisinden kurtulan plastik giysili adam olarak gördüğüm o ilk sahnede, tam da filme notunu vermek üzereydim ki bir anda karşıma kral rolüyle John Hurt çıktı. Yönetmenin Uwe Boll ve filmin de Dungeon Siege olmadığını bildiğimden (oradaki kral Burt Reynolds'dı bir defa) bir an duraladım. İşte bu noktadan itibaren film görselliğiyle beni benden almaya başladı. Filmin yapımcısının Yüzüklerin Efendisi'nde de aynı görevi üstlendiğini öğrenince bunun nedenini de çözmüş oldum. Filmde yer alan ejderhanın bambaşka bir hikâyesinin olması (seyredince öğrenin, keyfinizi bozmayayım), sahnelerin muhteşemliği, üstüne eklenen sürprizler ve arada Ron Perlman'ın da dahil olmasıyla Outlander insanı sürükleyip götürüyor. Özetle *Outlander* belki senaryoya eklenebilecek bir iki numarayla daha da şenlikli bir film olabilirmiş fakat şu haliyle bile arşivinize katılmayı sonuna kadar hak ediyor. Bulabilirseniz full HD kalitesinde seyretmenizi tavsiye ederim. **-Burak**





Lacuna Coil - Shallow Life
SIĞ HAYAT, SERT MÜZİK

Hastası olduğum Vampire: The Bloodlines'ı bir kez daha bitirirken Lacuna Coil'in Swamped adlı sanat eserini sanki ilk kez karşıma çıkmış gibi heyecanla dinliyorum. Biliyorum ki birçok oyuncu, İtalyan gotik metal grubu Lacuna Coil'le, Bloodlines'ın o karanlık atmosferinde tanıştı ve o günden beri de grubu izlemekten vazgeçmedi. İşte onlar için taze malzeme… Grubun yeni albümü Shallow Life, önceki albümlerden farklı bir tarzda olmasına rağmen yine oldukça leziz. Vokalist Cristina Scabbia'nın "doğruluk, aşk ve yalanlarda yaşadığımız günleri betimliyor" sözleriyle özetlediği albümün giriş parçası *Survive* çocuk şarkılarını anımsatan bir melodiyle başlayıp elektrogitarın girişiyle enerji pompalayarak devam ediyor. Eğlenceli parça *I Won't Tell You* da dikkat çeken diğer bir parça. *Not Enough* bahara aşk acısıyla girenlerin yüzünü asabilir. Shallow Life'taki şarkılar grubun standartlarına göre kısa ama tekrar tekrar dinlenebilir olmaları sayesinde buna o kadar da takılmayacaksınız. Şu aralar Delain (April Rain) ile birlikte en çok dinlediğim albümlerden biri olan Shallow Life'ı türü seven herkese tavsiye ederim. **-Göker**

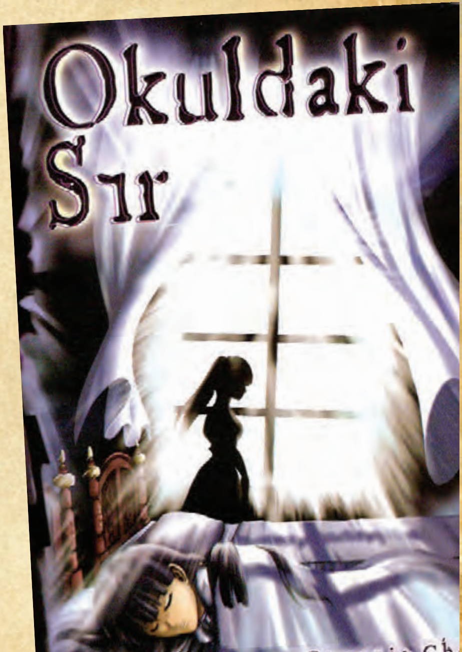


Okuldaki Sır (The Dreaming)
İZ BIRAKMADAN KAYBOLANLARIN ARASINDAYIZ

Geçtiğimiz ay Tudem üç OEL (Original English Language) mangayı Türkçeye çevirerek meraklılarının beğenisine sundu. Erin Hunter'dan *Savaşçılar*, Kazu Kibuishi'den *Tılsım* ve Queenie Chan'den *Okuldaki Sır*.

Bu üç manga arasında en çok *Okuldaki Sır* ilgimi çekti. Acaba orijinali The Dreaming olan bir mangayı içinde "okul" geçen bir isimle basmak, sempatik görünme çabasının bir göstergesi miydi? (Kitap ve film isimlerinin Türkçeye çevrilirken "çılgın, çatlak, okulda, kampta, uzayda" gibi anahtar sözcüklere kurban gitmesine biraz takılırım da) Ama bu mangada asıl takıldığım şey konusu oldu çünkü Okuldaki Sır, ciddi bir gerilim hikâyesi anlatıyor. Jeanie ve Amber adlı ikiz kardeşler, ormanın derinliklerinde yer alan çok eski bir yatılı okula kabul edilirler. Okulda kalabilmeleri için ikiz olduklarını gizlemeleri gerekiyor çünkü müdire garip batıl inançlara sahip biri. İz bırakmadan ortadan kaybolan insanları, mühürlü odalardan gelen tıkırtıları, ürperten hikâyeleriyle her yanı gariplik dolu bir okul burası. Buna bir süre sonra Jeanie ve Amber'in aynı rüyaları görmeye başlaması ve aynı sırada bir arkadaşların ortadan kaybolması da eklenince gerilmek için yeterince sebebiniz oluyor ve hikâyeyi daha bir heyecanla okuyorsunuz.

Son olarak iki çerez bilgi: 1- Üç kitaptan oluşan seri, yayınevi Tokyopop'un en çok satan Amerikan yapımı mangasıymış. 2- Söylentiye göre Queenie Chan bu öyküde, Tazmanya sahralarında kaybolan ve bir süre sonra aracı bulunan ama kendisinden bir daha haber alınamayan bir arkadaşından esinlenmiş… **-İpek**





How To Lose Friends & Alienate People

SIMON PEGG PRADA GİYER YA DA KLİŞE HABERCİLİK

Şunu baştan kabul edelim: Dost Kazığı (filmin ülkemizdeki adı) ağır klişe sendromundan mustarip bir film. Ayrıca buradaki Simon Pegg'in Spaced, Shaun of the Dead ve Hot Fuzz'da izlediğimiz Simon Pegg tadı vermediği de bir gerçek. Ama Big Nothing ve Run Fatboy Run'daki Simon Pegg'den biraz var. Ne diyeyim, kurtarmış filmi. Hele bir de Jeff Bridges var ki… Jeff babanın son izlediğim filmi Big Lebowski olsaydı iki Jeff Bridges arasındaki farktan dolayı bu filmdekini tanıyamayabilirdim. Büyük oyuncu vesselam.

Dost Kazığı, kendi çapında takılan ama kalemi sivri, belini bir türlü doğrultamayan küçük bir dedikodu dergisinin sahibiyken, ABD'nin kaymak tabakasına hitap eden en büyük dedikodu dergisinden iş teklifi alan Sidney Young'ın hikâyesini anlatıyor. En baştan işaret ettiği noktaya doğru giden, şaşırtmayan ama kullan&at tarzı hoş bir seyirlik bu film. Simon Pegg ve Kirsten Dunst birbirlerine pek yakışmışlar. Ha, bir de unutmadan… Megan Fox adamın aklını başından alıyor. **-Faruk**



Amesoeurs

I XIII V XIX XV V XXI XVIII XIX – IX XIX – IV V I IV

Fransızcaya karşı sebebini henüz anlayamadığım bir antipatim var, bayan vokalden de pek hazzetmem. Peki ne oldu da iki aydır nefes dahi almadan bu albümü dinliyorum? Çünkü şimdiye kadar dinlediğim hiçbir şeye benzemiyor Amesoeurs. Biraz post-rock, biraz black metal ve bol miktarda melankoli. Ya da Fursy'nin deyimiyle *Rockwave-black-post-punk-cold-of-the-city-by-night*. İsminin nasıl okunduğundan bile emin değilim ama dinliyorum.

Gas in Veins ile karanlık bir açılış yapıyor ve sizi geri kalanında bekleyen rahatsız edici atmosfere hazırlıyor albüm. Hiç de yabancı olmayan bir şehre adımınızı atıyor, yaratıcılarının zihinlerindeki görüntüler sizin zihninize aktıkça farklı duygularla yüzleşiyorsunuz. Tarif edilemez nostaljik bir hava kaplıyor etrafınızı. *La Reine Trayesue*'e ulaştığınızda, ilk başta elektronik bir efekt olduğunu sandığınız seslerin aslında Audrey'in çığlıkları olduğunu fark ediyorsunuz. Hemen gitarınızı kapıp grupla aynı adı taşıyan albümün yine aynı adlı parçasındaki melodiyi çıkartmaya çalışıyorsunuz. Ardından hem parça, hem albüm hem de grup sona eriyor. Evet, Amesoeurs artık yok. İşin ilginç yanı, kayıt sırasında da ilk ve de son albümleri olacağını biliyorlarmış. Şehrin sıkıntılarını ve korkularını anlatan bir metafor ya da modern çağı bir kaleydoskoptan izlemek gibi bir şey Amesoeurs, daha iyi nasıl tarif edilebilir bilmiyorum. Şimdi albümün altıncı parçasının ardındaki anlamı çözme sırası sizde. **-Eren**



Fischerspooner - Entertainment

BEN EĞLENİYOR MUYUM?

Müzikte deneyselliğe aşığım, konformizmi ve popüleri takip etmeye katlanamıyorum. Elinde enstrümanı olan bir insanın keşfe çıkmak yerine daha önce keşfedilmişi yapmasını aklım almıyor, yapıp satmasınıysa inanılmaz bir şaşkınlıkla izliyorum. Türlü kelimelerle açıklanabiliyor bu: *Satış, marjin, arz-talep…* Buraya kadarı çok da umrumda değil aslında ama bazen bu kelimelerin bile açıklayamayacağı bir gariplik baş gösteriyor ve deneysel başlayan gruplar, gittikçe standart hale geliyor.

Fischerspooner, Never Win ve Just Let Go albümleriyle elektroniğin kendini ciddiye almayan absürtlüğünü sömüren bir gruptu gözümde. Geçen dört seneden sonra yeni bir albümleri var elimde. Adı *Entertainment* ve adını aldığı sektörün tüm doğrularını yapıyor. Fakat ilk albümün aksine, bu doğruları yaparken gecenin bir köründe albüm kapağına küfrettirecek kadar sıradanlaştırıyor müziği. Albümün sıradan ritimler üzerine bezenmiş melodileri, sıradışılığın ahşap kapısı önünde bir gece geçirmekten daha kayda değer olmayan sözleriyle birleşip "aha müzik" diye fırlıyor üzerimize. İlk şarkı nasıl başladıysa son şarkı da öyle bitiyor. Evet, birileri bu şarkılarla dans edecek muhakkak ama değer yargılarımızı "müzik" kelimesi üzerinden biçimlendireceksek buna "kötü" dememiz işten bile değil. Kötüsün *Entertainment*. **-Yiğitcan**



X-Men Origins: Wolverine

WOLVIE'YLE TANIŞMAK İÇİN KÖTÜ BİR GÜN



X-Men felaketlerinden ve Hugh Jackman'ın devasa ego şovlarından sonra Wolverine filmlerinden uzun süre önce ümidimi kesmiştim ama şüphe götürmeyen bir şey var ki Logan, Marvel'ın en ilginç karakterlerinden biri. Neredeyse iki asır yaşamış, dünyanın dört bir yanında isim yapmış, ciddi davranış bozuklukları yetmezmiş gibi bir de parmak eklemlerinden pençeler fışkıran bir mutantı sevmemek mümkün mü zaten? Aslında Logan'ın popülerliği karaktere neden başarılı bir köken filmi çekilemeyeceğini de gösteriyor. Wolverine, Logan'ın geçmişini Weapon X projesine indirgeyerek yaklaşık 40 sayılık köken çizgi romanlarını 2 saatlik bir filme sıkıştırmaya başarmış. Fakat görünen o ki Wolverine'i sinemaya uyarlamak göründüğü kadar kolay değilmiş. Film ve çizgi roman serisi arasında o kadar abartılı farklar var ki… Bir kere Silverfox normalin aksine artık Weapon X'te çalışan yetenekli bir ajan değil, telkin güçleri olan kolpa bir mutant. Aralarındaki müthiş benzerliği görmezden gelerek söylemek gerekirse bu kadının Emma Frost'un kardeşi olması da ayrıca ilgi çekici. Beni hayal kırıklığına uğratan bir başka önemli detaysa Sabretooth ile Wolverine arasındaki bağın sadece iyi-kötü ilişkisine indirgenmesi oldu. Agent X ve Blob gibi karakterler beyazperdede alıştığımızdan epey farklı şekillerde karşımıza çıksa da, zaten aşırı hızlı ilerleyen film döngüsü içinde, haklarında olumlu veya olumsuz bir fikir bile geliştiremiyorsunuz.

İtiraf etmeliyim ki filmdeki en büyük hayal kırıklığım Deadpool oldu. Karakterin güçlerinin ve kökeninin değiştirilmesi bir yana, esprileriyle filmin tamamını kurtarabilecekken, ilgi çekici olmaktan çok uzakta bir portre çizmesi ve neredeyse konuk oyuncu gibi 2-3 ufak sahnede yer alması beni paramparça etti.

Söylediğim üzere Wolverine'in geçmişi kesinlikle tek bir filme sığdırılıp Hollywood klişeleriyle doldurulmamalıydı. Ayrıca, dünyada bulunan her şeyi kesebilecek pençelere sahip bir karakterin filminde neredeyse hiç kan ve ölüm olmaması, kelimenin tam anlamıyla hallicesinden bir hakaret. Wolverine, Marvel evrenine yabancı izleyicileri oyalayabilecek potansiyele sahip olsa da benim için büyük bir hayal kırıklığı oldu. **-Ali**



Woody Allen Tüysüz

UMUT TÜYLÜ BİR ŞEYDİR

1989 yılında ilk kez Ara Yayıncılık tarafından basılan Tüysüz, aradan 20 yıl geçtikten sonra Siren Yayınları tarafından yeniden piyasaya çıkarıldı. Woody Allen'ın daha önce yayınlanmış mizah yazılarından oluşan bu kitapta da alışık olduğumuz zeki, çarpıcı, absürd, entelektüel ve edepsiz Woody Allen tarzı karşımıza çıkıyor. Kitabın adıysa Emily Dickinson'ın "Umut tüylü bir şeydir" sözüne bir gönderme. Geçtiğimiz yüzyılın en büyük dahilerinden biri olan Allen'ın bu çılgın kitabına mutlaka bir göz atın, tahmin ettiğinizden daha çok eğleneceksiniz. **-Damla**

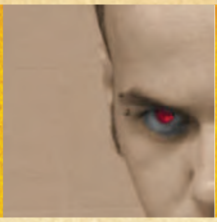
Star Trek

UZAYA KADAR YOLUMUZ VAR



İŞTE BU! Evet, koskocaman harflerle, ünlemlerle İŞTE BU! "Lost'un yaratıcısının elinden! Aaa bakın Heroes'dan biri var, aa bak bak Simon Pegg ve LotR'daki o adam da varmış…" Bunları geçin sevgili okuyucular, koskocaman adımlarla geçin hem de. Çünkü gerçekten de işte bu! *Uzay Yolu, Star Trek, 70'lerde yayınlanmış o dizinin yeni filmi* ya da ismi her neyse… Beklediğimiz o leziz bilimkurgu bu arkadaşlar. Orci ve Kurtzman'ın senaryosuyla, J.J. Abrams'ın yönetmenlik dehasıyla, Quinto, Pine, Bana, Urban, Saldana, Pegg, Cho ve Yelchin'in (evet bütün oyuncuların) müthiş oyunculuklarıyla, neredeyse hiçbir yeri aksamayan bir film olmuş Star Trek. Tamam, belki izledikten sonra oturup hayat hakkında felsefi tartışmalara giremiyorsunuz ama film bitip de dışarı çıktığınızda eğlendiğinizin farkında oluyorsunuz. Star Trek katıksız, mükemmel işlenmiş bir bilimkurgu ve katıksız, mükemmel işlenmiş bir eğlence sunuyor size. 2009'un, hatta 2000'lerin hak ettiği bilimkurgu olmuş bu film. Gidin, kesinlikle gidin. **-Yiğitcan**

İÇİMİZ-
DEKİLER...
DIŞIMIZ-
DAKİLER...



Erce Güven

Bazen her şeyi özetleyen bir bakıştır, bazen bir sessizlik, bazen de bir Iron Maiden dizesi: "An evil virus that's threatening mankind"...

DragonLance – Karanlık Havari Üçlemesi (Dark Disciple Trilogy)

Şu an bile öyle ahım şahım bir "kitap kurdu" sayılmam ama 11-12 yaşlarından önce neredeyse elime ders kitabı dışında bir kitap almışlığım yoktu. Tabii bunda o yıllarda sahip olduğumuz C64 ve Amiga'nın evdeki varlığının da ciddi bir etkisi vardı. Ama kitaplardan uzak geçen bu yılların telafisi de yine güzel bilgisayarım sayesinde oldu. Champions of Krynn, Death Knights of Krynn ve Dark Queen of Krynn oyunlarını öyle manyakçasına oynadık ki (kafada battaniye falan, bir ara anlatmıştım bu hikâyeyi) Dragon Lance kitaplarının acayip dünyasına girişmesem ayıp olurdu.

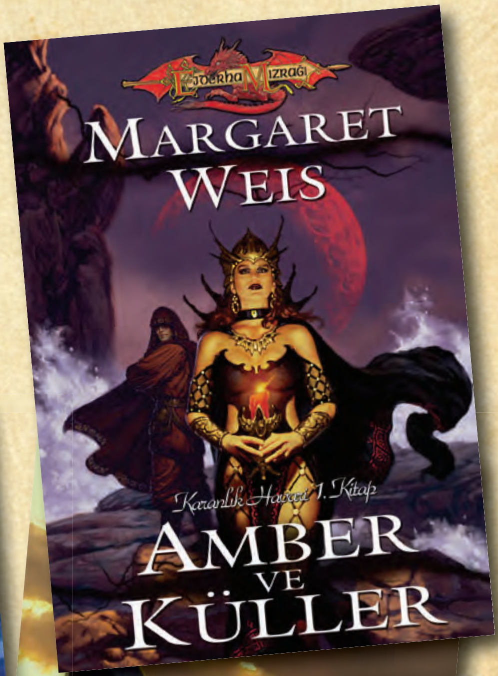
Neyse, şimdi size uzun uzadıya Ejderha Mızrağı efsanesini anlatacak değilim. Zaten istesem de bu inanılmaz evreni hakkını vererek anlatabileceğimi sanmıyorum. Onun yerine "çekirdek" anlatımın son üçlemesi olan Dark Disciple ya da dilimize çevrilmiş haliyle *Karanlık Havari* üçlemesinden bahsedeyim.

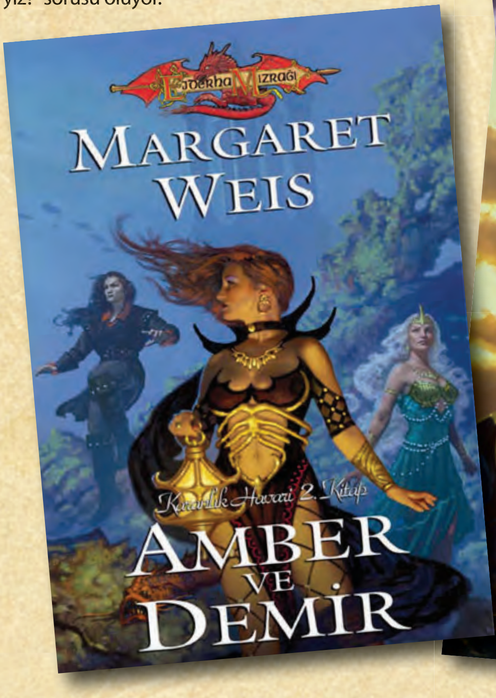
Karanlık Havari, Ruhlar Savaşı'yla başlayan Ölümlüler Çağı'na ait son üçleme. Adlarından da anlaşılabileceği gibi (ki her kitap "Amber" kelimesiyle başlıyor) üçlemenin merkezinde, Ruhlar Savaşı'nda Takhisis'in sadık hizmetkârı olarak tanıdığımız Mina yer alıyor. Mina'nın hikâyesinin tamamlanmasını izlerken bize Majere'nin keşişlerinden biri olan Rhys Mason eşlik ediyor. Rhys'in sürekli yanında takılan Atta'yla ilişkisi "Tarkan & Kurt" olayını andırsa da bu adamların çok daha gerçekçi olduğunu söyleyebilirim.

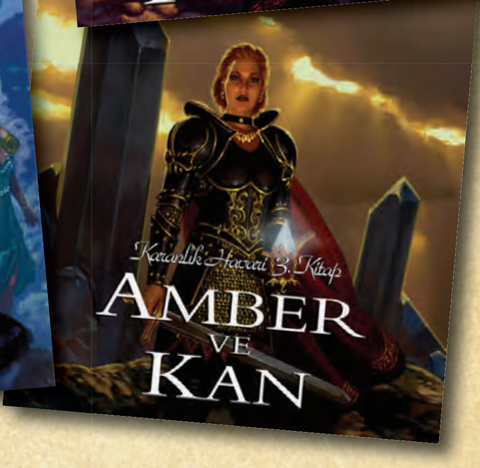
Önceki serilerde pek ön plana çıkmayan ölüm tanrısı Chemosh ve karanlık denizlerin tanrısı Zeboim, Karanlık Havari'de önemli roller üstleniyor. Sık sık durup kimin iyi kimin kötü olduğunu yeniden düşünmenize sebep olacak kadar iyi senaryo dönüşleri içeren üçleme, daha önce adını bile duymadığınız ya da önemsemediğiniz tanrılarla burun buruna gelmenize sebep oluyor.

Margaret Weis'in tek başına yazdığı bu son üçleme ne yazık ki önceki kitapların tadını veremiyor. İkinci kitabın sonunda, "dumur" anı yaşatmak için konunun gereksiz yere uzatıldığı hissine kapılıyorsunuz. Jaws'ın ısırığının verdiği acının, ısırıktan önceki "ın nın nın nın" müziğinin uzunluğuyla doğru orantılı olması gibi bir şey bu. Konunun gereksiz yere uzatılması tam ters etki yapıyor ve o "dumur" anının etkisi, sıkılmışlık hissinin arasında kaybolup gidiyor.

Ne olursa olsun yeni üçleme Ejderha Mızrağı efsanesine taze bir nefes üflemiş durumda. Yine de her yeni seri sonunda aklımda kalan tek şey, "acaba bir daha Raistlin gibi bir karakterle karşılaşabilecek miyiz?" sorusu oluyor.









Ravenloft – Şeytanla Uyumak (To Sleep with Evil)

Önceki ay Ravenloft'un Türkçeye son çevrilen kitabıyla baş başa buldum kendimi: Şeytanla Uyumak. Ravenloft dünyası diğer tüm fantastik evrenlerden daha hoş bir tat veriyor bana. Sislerin hakimiyetindeki bu dünya ve lanetlenmiş "Dark Lord"larla dolu toprakları daima diğerlerinden daha çekici buluyorum. Her birinin hâlâ nefes alırken yapmış olduğu ağza alınamayacak kötülükler, bu karanlık kahramanları kendi topraklarının efendisi haline getirir Ravenloft dünyasında. Ama etraflarındaki acınası varlıkların ve çürümüşlük kokan toprakların "efendisi" olmak, kendilerini çevreleyen sislerin "tutsağı" olmalarını engelleyemez.

İşte bu Kara Efendilerden biri, Lord Donskoy, kendi topraklarında esir kalmış bir Lord. Elbette o da kötü ama kesinlikle Strahd ya da Azalin'in yanından geçebilecek kadar değil. Kendisi "en kötü" olmak için çabalıyor olsa da, kitabın yazarı Andria Cardarelle'in Strahd veya Azalin gibi bir kötü yaratmak için yeteneklerini biraz daha geliştirmeye ihtiyacı var.

Azalin'in topraklarından, bir başka yurttaki tanımadığı müstakbel kocasının kollarına koşan Marguerrite'in hikâyesini anlatıyor "Şeytanla Uyumak". Tam anlamıyla bir "yağmurdan kaçarken doluya tutulma" hikâyesi aslında. Alıştığımız nefes nefese Ravenloft hikâyelerinin aksine son derece sakin bir ortamda anlatılıyor her şey. Kitabın son 10-15 sayfasına geldiğinizde bile daha hiçbir şeyin açığa çıkmamış olduğunu fark ettiğiniz, yazarın sizi resmen ortada bıraktığı bir kitap olmuş Şeytanla Uyumak. Ravenloft serisi içinde yavan kaldığını hissediyorsunuz ama bir kez daha bu topraklara döndüğünüze pişman olmuyorsunuz okurken.



redd

Modern Zaman Don Kişot'ları

HAYAT HİKÂYELERİ, NOTALARLA ANLATILINCA DAHA GÜZEL -DAMLA PINAR GÖK

Her röportajdan önce bir heyecan hali peyda olur bende, hani o tatlı heyecan dediklerinden. "Karşıma nasıl birisi çıkacak, aynı frekansı tutturabilecek miyiz, ortaya keyifli bir sohbet çıkacak mı" soruları yankılanır kafamın içinde. Bu sefer o tatlı heyecanım çok kısa sürdü çünkü kapıdan içeri girdikten kısa bir süre sonra hem Redd'in hem de onların basın danışmanı Ayşe Matay'ın birbirinden sıcak ve hoşsohbet insanlar olduklarını fark ettim.

Anlatmak istenenlerin çok, kafalarınsa karışık olduğu bir grup Redd. Farkındalığın getirdiği bir kafa karışıklığı onlardaki çünkü -şarkılarında da dedikleri gibi- *inan çok zor, bu küçük ellerle dünyaya tutunmak çok zor.* Bu dünyaya tutunabilmeye çalışırken "Redd"detme haklarını kullanan, kullanması gerektiğinin farkında olan Redd geçtiğimiz aylarda masal gibi bir konsept albüm getirdi dünyaya. Biz de bu fırsattan istifa ederek tanımak istedik, kimmiş bu modern zaman Don Kişot'ları…

Klasiktir ya, önce biraz kendinizden bahseder misiniz?
Doğan Duru: 1996'da bir araya geldik. 2000'de kendi müziğimizi yapma çalışmalarına başladık. Bu tarihe kadar hep barlarda çalıyorduk ve İngilizce müzik yapıyorduk. 2005 senesinde ilk albümümüz olan *50/50*'yi, 2006'da da *Kirli Suyunda Parıltılar*'ı çıkardık. 2007 yazında *Gecenin Fişi Yok* ile *Plastik Çiçekler ve Böcek*'i yaptık. Geçtiğimiz nisan ayında da *21*'i çıkardık. O zamana kadar da birçok yerde çaldık tabii.

Cover grubu olmakla kendi şarkılarınızı çalmanın arasında nasıl farklar var? Özlüyor musunuz o günleri?
Doğan: Bazen özlüyoruz çünkü cover grubu olunca herhangi bir sorumluluk taşımıyorsunuz üzerinizde. Şimdi kendi müziğimizi yaptığımız için birçok şeye dikkat etmemiz gerekiyor. İkisinin de güzel yanları var. Aslında bu albüme kadar sahnedeyken ara sıra yine cover şarkı çalıyorduk. Bu albümle birlikte artık tamamen kendi şarkılarımızı çalmaya başladık.

"Konsept albüm" Türkiye'de çok sık karşılaştığımız bir şey değil. 21'de anlatmak istediğiniz hikâye neydi?
Berke Hatipoğlu: Albüm, bizim yarattığımız bir karakterin yaşam hikâyesinden oluşuyor. 4 ana bölümde ve 21 şarkıda anlattık bu hikâyeyi. Birinci kısımda dünyaya geliyor. Çocukluğunun masumiyetini ve bu masumiyeti yavaş yavaş yitirişini anlattık 4 parçayla. İkinci kısımda isyan ediyor ve dünyayı değiştirmek istiyor. Bunu da 6 parçalık bir süreçte anlattık. Sonra âşık oluyor bir anda, tüm dünyası ve bakış açısı değişiyor. Son bölümde de, hem geri dönüp bakarak hem de hakikati arayarak kendi hayatını daha bilgece değerlendiriyor. Şarkıların birbirine hem sözlerde hem de müzikal olarak referanslar verdiği bütün bir hikâyeyi anlatmaya çalıştığımız bir albüm oldu bu.

Albümün hikâyesi anlatan, mesela The Wall gibi bir film yapma fikriniz var mı 21 için?
Berke Hatipoğlu: Biz her albüm sonrasında yaptığımız işi bir adım ileriye nasıl götürürüz diye düşünüyoruz kendi aramızda. Bu da aklımıza gelmedi değil. The Wall gibi demek pek doğru olmaz çünkü artık 70'leri yaşamıyoruz. Zaman farklı, bu albüm de o dönemin konsept albümlerine nazaran önemli farklılıklar içeriyor. Kendimizi daha iyi ifade etme çabamızı müzikten görselliğe taşımayı becerebilirsek bunu yapmayı isteriz. Türkiye'de

film yapmak kolay bir şey değil. Doğru insanları bulmanız, doğru ekipleri kurabilmeniz gerekiyor. Buna imkân bulabilirsek böyle bir şey yapmak isteriz tabii.

Albümü dinlerken şarkılarınız üzerinden anlatmak istediğiniz belli şeyler dikkatimi çekti. Özellikle Don Kişot, Vicdani Redd ve Özgürlük Sırtından Vurulmuş şarkılarının hikâyelerini çok merak ettim. Nedir bu şarkılardaki anlatmak istediğiniz, "Redd"ettiğiniz şeyler?
Doğan: Albümün genelinde her ne kadar bir karakterin hikâyesini anlatmış olsak da söylemek istediklerimizi, eleştirel bakışımızı, doğrularımızı ve yanlış gördüğümüz şeyleri de bu karakterin ağzından dile getirdik. Ülkede ciddi anlamda bir sanatsal devrim ihtiyacı olduğuna inanıyoruz, hem kültürel hem de sanatsal. *Don Kişot*'ta bu ihtiyaçtan bahsettik. "Hadi değiştirelim her şeyi" diye başlıyor şarkı zaten.

Vicdani Redd askerden döndükten sonra yaptığımız bir şarkıydı ama bunun nedeni sadece askerden döndükten sonra yaşanan "rahatça dile getirme duygusu" değildi. Askerde olma duygusunu daha net bir şekilde yaşayıp, onu daha kolay bir şekilde müziğe aktardığımızı düşünüyoruz. Vicdani Redd'de bahsettiğimiz şey de sadece Türkiye'deki askerlik sorunu değildi… Ama en nihayetinde profesyonel orduya inanıyoruz. Şarkı bu hayatta bize illa ki bir şeye, bir yere ait olma duygusunu empoze eden sistemin eleştirisini yapıyor. Yani bir rock grubuysanız bile rock müzik yaptığınız için belli kalıplara girmeniz bekleniyor sizden, bankacıysanız bir bankacı gibi davranmanız ve giyinmeniz gerekiyor. İlla bir düşüncenin peşinden gidiyor ve o düşünce ya da o akımın üniformalarını ya da şekillerini üstünüzde taşıyor olmanız, onun gibi konuşuyor olmanız gerekiyor. Biz bütün bunları birazcık eleştirdik, reddetmeye çalıştık Vicdani Redd'de. Tabii bu metaforu en güçlü kılacak kavram askerlik kavramıydı. Dolayısıyla şarkının müzikal yapısında trampetler ve asker yürüyüşleri sesi kullandık. Bunların hepsini de canlı kaydettik.

Bir turne sırasında otele yerleştiğimizde televizyonu açıp gördük ki Hrant Dink vurulmuştu. Bizim için çok kötü bir duyguydu çünkü bir insanın düşünceleri ya da söylediği sözler yüzünden



ÜLKEDE CİDDİ ANLAMDA BİR SANATSAL DEVRİM İHTİYACI OLDUĞUNA İNANIYORUZ



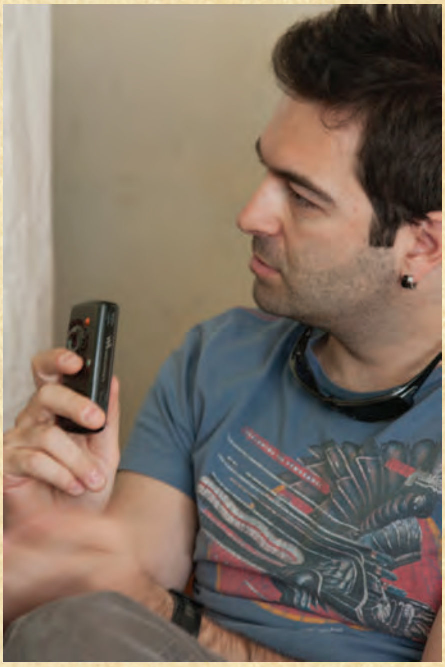
cinayete kurban gitmesi çok vahim bir durum. Burada anlatılan sadece bir cinayet değil, aynı zamanda Türkiye'deki özgürlük sorunsalı. Başınıza neler geleceğini düşünmek bir yana, söyledikleriniz yüzünden insanların size bakış açıları ve tavırları bile anında değişebiliyor. Biz bunu bir müzik grubu olarak bile yaşıyoruz. Sosyal hayatınızda da yaşıyorsunuz. Hiç kimse açık ve net konuşamıyor. Herkesin dilinde bir tutukluk var çünkü özgürce konuşmak ya da özgürce yaşamaya çalışmak -tabii ahlâk ve etik anlayışlar içinde- oldukça zor bu ülkede. Hele ki yeni iktidarla daha da zorlaşıyor bu. *Özgürlük Sırtından Vurulmuş* genel olarak böyle bir şarkıydı.

21 çok dolu ve güzel bir albüm. Bir sonraki albümde bunu bir adım ileri götürememe korkusu yaşıyor musunuz?
Doğan: Etraftan duyduğumuz ve okuduğumuz yorumlara bakarak şu değerlendirmeyi yapabiliriz ki, Kirli Suyunda Parıltılar'ı yaptığımızda da insanlar bir sonraki albüm için çok endişe duydular. Bu albüm çok fazla şarkıya sahip olduğu ve üzerinde çok titizlendiğimiz için de birazcık uzun sürdü. O bekleyiş sırasında da insanlar gerçekten "acaba Redd nasıl bir şey yapıyor, acaba Kirli Suyunda Parıltılar'ın bir adım ilerisine gidebilecek mi" diye birtakım kaygılara sahipti. Bunları da forumlara, blog sayfamıza *(www.redd.com.tr)* ya da bize ulaşabilecekleri yerlere yazdılar. Ama gördüler ki biz bu albümde Kirli Suyunda Parıltılar'ın üzerine çıktık. Zaten çıkamadığımız bir albümü piyasaya sürüp insanlarla paylaşmayız. Biz her zaman kendimizle yarış içerisindeyiz ve bu yarışı da hep bir adım öteye götürmeye çalışıyoruz. Bir sonraki albüm de 21'den bir adım, on adım, yirmi adım öne geldiğinde ancak dinleyicilerle paylaşılacak. "Bu albüm eskidi, yeni albüm çıkartalım" gibi bir derdimiz yok.

Oyunlarla aranız nasıl?
Doğan: Oyunlarla aramız iyi aslında. Albüm kayıtları sırasında ara verdiğimizde PlayStation'da oyun oynuyorduk. Genelde futbol oyunları oynuyoruz, birlikte oynanabildiği için. Onun dışında evdeyken PC ağırlıklı oyunlar oynuyoruz. En son orijinal *Empire: Total War* aldık ve internet üzerinden hep birlikte oynuyoruz. Daha önce *Red Alert* gibi oyunları çok seviyorduk.
İlke Hatipoğlu: Denk gelirse FPS oyunlarını da oyuyoruz.
Doğan: Aa evet. *Call of Duty* mesela.

Quake?
Doğan: Yok onlara hiç takılmadık. Biz grafikleri güzel ve gerçekçi oyunları, bir de İkinci Dünya Savaşı'nda geçen oyunları seviyoruz. Güneş *Flight Simulator* oynuyordu çok uzun zamandan beri. Şimdi Berke'yle İlke de oynamaya başladı.
Berke: Biz de havada kapışıyoruz kendi aramızda.
Doğan: Bir de şey, neydi oyunun ismi?
Berke: *Sturmovik*
Doğan: Hah evet, *Sturmovik*.

O zaman bir "Oyungezer vs. Redd" LAN Party yapmak farz oldu artık :) Teşekkür ederim bu keyifli sohbet için…





UZUN YOLLARDA BİR KEDİ-FARE OYUNU –İPEK CEVAHİR

Bu ayki animemiz Japonya'dan uzaklarda, hayali bir Latin Amerika ülkesinde geçen ve garip bir tür *Thelma & Louise* hikâyesini andıran Michito to Hatchin.

Bir tarafta Michiko Malandro adlı çekici bir bayan var. Kaçması imkânsız olan Diamandra hapishanesinin sınırlarını aşmayı, orada kaldığı 12 yıl boyunca her fırsatta zorlayan ve sonunda bunu başaran bir bayan. Diğer taraftaysa hükümetten gelen yardım parasını almak için bir rahip ve ailesi tarafından neredeyse "el konulmuş", onlarla birlikte yaşamak zorunda kalan Hana Morenos var. Ya da Michiko'nun takacağı isimle "Hatchin". Hatchin'in sıkıcı hayatına sempatik motosikletiyle camdan güzel bir dalış yapan Michiko, küçük kızı da yanına alarak yollara düşer. Hedef Hatchin'in babası Horishi'yi bulmaktır. Ya da şöyle söylemeliyim; Michiko'nun içerdeyken öldüğü varsayılan eski sevgilisi Hiroshi'dir peşine düştükleri. Kahramanlarımızın peşine de polisler ve çeteler takılınca maceramız dallanır budaklanır.

DÜNYANIN ÇİVİSİ ÇIKMIŞ, ÜSTELİK PASLI

Serinin yapımcısı Manglobe Studio'yu *Samurai Champloo* ve *Ergo Proxy* gibi yapımlardan tanıyor olabilirsiniz. Çok da kabarık bir dosyası olmayan Manglobe'un işleri arasında bir kıyaslama yaparsak, Michiko to Hatchin'in açık ara önde olduğunu söyleyebilirim. Bunun sebeplerinden biri, yaratılan atmosfer. Seri boyunca arka planlarda terk edilmiş sokakları ve unutulmuş insanları görüyorsunuz. Çocukların hırsızlık yapması, insanların ellerinde silahlarla gezmesi, sokaklarda vurulanların kaderlerine terk edilmesi, bitmek bilmeyen çete savaşları artık günlük hayatın bir parçası haline gelmiş bu dünyada. Tabelalara ve binalara yapışmış kir pas izlerinden tutun da sokaklarda sürekli uçuşan sineklere kadar tüm detaylar aynı şeyi anlatıyor; burası çürümüş bir dünya.

Öte yandan peşine taktığı küçük bir kızla birlikte hem kaçan hem kovalayan bir kadının, zaman zaman masal tadı veren hikâyesinin ne kadar sertleşebileceğini de görüyorsunuz izlerken. Özellikle bazı bölümlerin girişinde, olayın ciddiyetini suratınıza yumruk gibi indiren bazı sahneler izleyeceksiniz. Bu hissi ilk kez dördüncü bölümde tattım. Sonraki bölüme geçtiğimde "kesin arada bir bölüm atladım" diye düşündüm, ikisinin birbiriyle alakası olamazdı. Ama hayır. Çok farklı görünseler de o son ve başlangıç birbirine aitti, sadece aradaki "burası böyle bir dünya" mesajını görmek gerekiyordu.

YİĞİTLİĞİN 10'DA 9'U KOZMETİK

Bir animede onlarca karakterin sürekli değişen kostüm ve saç modelleri olması genellikle o serinin bütçesinin büyüklüğünü de gösterir. Kostüm ve saç modellerinin her biri ayrı bir tasarım anlamına geldiği için aslında seriye harcanan emeğin de güzel bir kanıtı sayılabilir. Michiko to Hatchin'de de öyle… Tasarımların görsel açıdan da tatmin edici olması büyük bir artı, televizyonda dizi izliyormuş havasına girebiliyorsunuz bu tür detaylarla. Tüm iyi yanlarına rağmen yine de ufak bir noktaya takılmadan edemedim… Her şey tamam; Michiko genelde dar kıyafetler giyen bir karakter, hikâyedeki mekânlarda ortam genelde bu tarz giyinen insanlarla dolu ve seyircileri çekmek için işin içine "fanservice" payı da katılmıştır mutlaka. Ama polis ve çeteler sürekli enselerindeyken, mantıken daha az dikkat çekici ve daha rahat kılıkları tercih etmeleri gerekmez miydi? İzlerken oturduğum yerde ben gerildim *topuğu kırılacak, bileği burkulacak, kaçamayacak* diye.

Güzel bir detay daha... Seri başlamadan önce yayınlanan fragmanlardan biri, sadece seslendirme sanatçılarına odaklanıyordu. Karşıma pek de duymadığım isimler çıktığı için yaptığım ufak bir araştırma çok ilginç bir sonuca varmamı sağlamış ve bu fragmanın nedenini açıklamıştı: Serideki tüm karakterleri, seslendirme sanatçıları *(seiyuu)* değil, ünlü aktrist ve aktörler seslendirecekti. Doğrusu tanıdık olmayan sesler duymak ilginç bir deneyim oldu ve yapılan tercih bu seri için belki de en doğrusuydu. Zira Latin kökenli bir kadının, ağzını her açtığında Marina Inoue *(TTGL – Yoko)* sesiyle konuşması yeterince inandırıcı olmazdı. Michiko'yu Yoko Maki; Hatchin'i de Suzuka Ohgo seslendiriyor.

Michigo to Hatchin'in uzun bir süre boyunca dinlemekten sıkılmayacağınız renkli müzikleri, son yıllarda müzik prodüktörü olarak da karşımıza çıkan ve Cowboy Bebop'un yapımcısı olan Shinichiro Watanabe tarafından yapılmış. Bestelerse Kassin'e ait.

Geriye tek bir soru kalıyor. Eğlenceli, çok hareketli bir dünyada geçen ve 22 bölüm boyunca bitmeyecek bir kovalamacaya hazır mısınız?





Sunred Devam Edecek



Siz hiç kötü adamlara, yedikleri şamarlar yüzünden acıdınız mı?

Mesela gençlik yıllarınız süper kahraman dizileriyle geçmişse, üstün güçler arasındaki iyi-kötü savaşlarını hayranlıkla izlemişseniz ya da eski serilerin o ses ve görüntü efektlerini hatırlıyorsanız; yani özetle *tokusatsu* severseniz tüm bunlarla dalga geçen Astro Fighter Sunred'i hâlâ izlememiş olmanız çok büyük kayıp.

Zamanında görkemli bir kahramanken, şimdilerde bu işlerden elini eteğini çekmiş ve yüzünden çıkartmadığı maskesi sebebiyle artık "mahallenin delisi" rolünü oynayan bir karakter Sunred. Yüzündeki o maskeyle nasıl içtiğini anlayamadığımız sigarası bir elinde, kız arkadaşının market siparişinin poşetleri diğer elinde gezip duran kahramanımızın dünyayı ele geçirme ısrarından bir türlü vazgeçmeyen kötülerle yaşadığı maceralar son derece komik ve izlenmeye değer.

Seriyle yeni tanışıyorsanız Florsheim için çalışan kötü adamlara bir yerden sonra gerçekten acıyacaksınız. Aslında o kadar iyi niyetli ve o kadar zararsızlar ki, dünyayı ele geçirmeden önce izin istiyorlar! Gönderdikleri tehdit mektuplarında bile bir bahar havası var ve "nasılsınız" ile başlayacak kadar saygılılar... Ama Sunred onların saçmalıklarına anlayış göstermekten fazlasıyla uzak. Gitmeyin üstüne siz de canım, zaten bir türlü motosikletini satamıyor!

İşte bu ve bunun gibi onlarca sebepten ötürü Sunred'in ikinci sezonu için yeşil ışık yakıldığını duymak sevindirici bir haber oldu. Yapımcılar şu anda fazla detay vermediği için çaresiz bekliyoruz.



12.12.09 Strong World!

Eiichiro Oda'nın epik serisi One Piece'in animeye uyarlanışının onuncu yılı şerefine, onuncu film "Strong World" için çok büyük planlar yapılıyor. Bunlardan şüphesiz en önemlisi, ilk defa Oda'nın filmin yapımıyla bu kadar yakından ilgileniyor olması. Hatta öyle önemli ki sadece onun görevlerinin açıklandığı ayrı bir teaser bile yayınlandı. Biz de o teaser'da gördüklerimiz sayesinde mutlu ölmeye çok yaklaştık… Çünkü Oda'nın ismi sadece *yaratıcı* olarak değil, *yönetici yapımcı* ve *senarist* olarak da geçiyordu. Heyecanla beklemeye koyulduk.

Mayıs ortasında, Japonya'daki *Golden Week* tatilinin bitmesiyle beraber filmle ilgili ufak bilgiler de yayılmaya başladı. Öncelikle filmlerin sitesi Strong World'e göre yenileniyor (www.onepiece-movie.com). Siteden filmin fragmanını ve bahsettiğim teaser'ı da izleyebilirsiniz. Ancak bu fragman, dokuzuncu filmin sonunda yayınlandığında yardımsever biri tarafından YouTube'a yüklenen ve bir senedir ortalarda dönen kamera çekimi fragman değil. Ayrıca İngilizce fragman da şaka değil, son derece resmiymiş. Şimdiye kadar hep mart ayında yayınlanan One Piece filmlerinden farklı olarak (hâlâ merak ettiğim sebeplerle de olsa) "Strong World aralıkta çıkıyor" açıklamasının ardından, gösterim tarihi de 12.12.09 olarak duyuruldu.

Son bomba da karakter tasarımlarıyla ilgili. Şimdiye kadar 120'den fazla tasarım sunan ve daha da çizmeye devam ettiği söylenen Oda sayesinde, Straw Hat tayfasını bu kez tepeden tırnağa mafya konsepti içinde izleyeceğiz gibi görülüyor. Konu hâlâ açıklanmadığı için kesin bir şey söyleyemem ama Zoro'nun omzunda bazuka ya da Franky'nin üzerinde slip mayo yerine nihayet pantolon olması gibi göz yaşartıcı kareler var.

Japonya'da olmayan biz şansız izleyiciler, filmi çıkış tarihinden birkaç ay sonra gibi acıklı bir gecikmeyle izleyeceğiz ama yılmıyoruz.

"Tanrı" Geri Döndü



Binlerce Haruhiist Mayıs'ta aldıkları haberle havalara uçtu, dünyanın en büyük internet forumlarından 2channel coştu ve The Melancholy of Haruhi Suzumiya *galiba* başladı. Üstelik kendine yakışır bir şekilde, aniden. Birkaç ay önce açıklanan "yeni sezon"un aslında "yeniden gösterim" olduğunu öğrendiğimizde hayallerimiz yıkılmıştı. Fakat açıklanan yayın takviminin kronolojik sırada olduğunu görünce tekrar şüphelendik. Çünkü roman serisinden uyarlanan animenin sırası içinde uyarlanmamış bölümler vardı ve bu bölümlerin ilki *Bamboo Leaf Rhapsody* 8. bölüm olarak yayınlandı.

Çoğuna göre bu ikinci sezonun başlangıcı, diğerlerine göreyse her an bir trollenme haberi daha bekleyebiliriz, ikinci sezon değil. Bunu sekizinci bölümden dört hafta sonra, yani Haziran'da öğreneceğiz çünkü sıradaki yeni olması gereken bölüm o zamana denk gelecek. Her halükârda serinin sevinçle karşılanması yapımcılar için muhtemelen rahatlatıcı olmuştur.

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.

Nothing Else Matters

Hayat devam ederken...

Hepinize merhabalar arkadaşlar. Geçen ay sizlere "Taşınma Maceralarım" isimli yazımı yazdığımda *"çok yakında taşınıyorum, önümüzdeki ay da taşınma maceraları yazıma buradan devam edeceğim"* demiştim. Ancak yaşadığım apartman kompleksinin müdürleriyle konuştuktan sonra kontratı anında kıramayacağımı öğrendim. Kurallar icabı kontrat bitene kadar evden çıksam dahi kira ödeyecekmişim... Sanırım bizim uyanık Kayserili vatandaşlarımız 200 sene önce buraya göçüp apartman kiralama işine girmişler. Kadına *"sen benim gözlerime baksana hele bi!"* dedim. Bir güzel laf kavgası yapmaya başladım. Kavgayı "Apartment Manager" dan "Area Manager" a taşıdım ve de pazarlığımı yaptım, iki ay daha öderim çıkarım dedim. Geçtiğimiz ay da gitmek istediğim türden yeni bir yer buldum. Kiralama işini hallettim ve de 21 Haziran'da taşınmaya karar verdim. Bakalım, oldukça külfetli olacak ancak o Pazar günü artık bu işi bir şekilde halledeceğiz.
Geçen ay yazımı yazdıktan sonra dergiyi okuyan ve bana taşınma konusunda mail atan o kadar çok kişi oldu ki hayret ettim doğrusu. Çoğu Facebook üzerinde olmak üzere bir sürü e-mail geldi. *"Taşındın mı abi?"*, *"taşınma işi nasıl gitti abi?"* falan diye. Dünyanın ta öteki tarafından bu kadar ilgi gösteren ve beni düşünen arkadaşların olması çok hoş bir şey. Yazılarımı ilgiyle takip eden bütün arkadaşlara şükranlarımı sunuyorum. Dediğim gibi inşallah 21'inde taşındıktan sonra taşınma maceraları yazıma devam edebilirim.



SÜPER BABAANNEM
Benim için şüphesiz bu ayın (Mayıs) en büyük olayı maalesef babaannemin vefat etmesiydi. Ailemizdeki en büyük nesli devam ettiren son kişi olan babannem de öldükten sonra artık ne dedelerim kaldı, ne anneannem, ne de babaannem. Türkiye'de en son 2006 yılının Ocak ayında bulunmuştum, dolayısıyla ailemi de en son o zaman görmüştüm. Kendisini evinde ziyaret edip oradan çıkarken son bir kere babaanneme bakıp *"hoşçakal babaannecim"* dediğimde zaten biraz biliyordum, içime doğuyordu babaannemi son kez görüyor olduğum. Çünkü o sıralar hâlâ okuldaydım ve Amerika'da okulu bitirdikten sonra işe girme gibi şeylerle uğraşacağımdan Türkiye'ye bir daha ne zaman geleceğimi bilemiyordum. Hâlâ da gelemedim zaten. Neyse, işte ben Amerika'ya döndükten 6-7 ay sonra da babaannem "inme" denen olaydan geçirdi, beynine bir an kan gitmedi ve maalesef yatalak oldu. Dolayısıyla oldukça zayıflamıştı ve hafızası da zedelenmişti. Kendisiyle telefonda konuştuğumda beni hatırlıyordu, ne dediğimi de anlıyordu, ancak bazen çok alakasız şeyler söylüyordu. En son anneler günü için babaannemi aradığımda ise tam olarak ne dediğini bilmiyordu.
Anneler gününden bir hafta sonra, Cumartesi sabahı (öğleden sonrası diyelim) kalkıp bilgisayar başına geçtim. İşte e-maillerime falan bakayım derken bir de Facebook'u açtım ve sol tarafta rastgele gösterilen sekiz kişiden birinin kuzenlerimden biri olduğunu ve babaannemin de içinde olduğu, ailecek çekilmiş bir fotoğrafımızı profil fotosu yapmış olduğunu gördüm. Olayı o an çaktım, ancak emin olmak için kardeşimin sayfasına da baktım ve onda da benzer bir resim gördüm ve maalesef olan biteni anladım. Hemen annemleri aradım ve acı gerçeği öğrendim. Tabii ki duygusal bir insan olduğum için sinirlerim bozuldu ve ağlamaya başladım. İnsan bazen kendini tutamıyor, bu konuda yapabilecek bir şey yok.
Ancak ertesi gün sabah kalktığımda olaylara biraz daha mantıksal açıdan bakabildim. Yani babaannem zaten çok hastaydı, yerinden bile kalkamıyordu, ne dediğini bilmiyordu ve kendi kafasında öldükten sonra dedeme kavuşmak gibi bir inanç veya düşünce vardı. O yüzden onun açısından hayata veda etmenin daha güzel bir şey olduğunu düşünüyorum. Kendisini her ziyarete gittiğimde dedemden bahseder dururdu. Umarım düşündüğü şeyler başına gelmiştir de beraber bir yerlerde hoş zaman geçiriyorlardır.
Bense babaannemi hep o tonton haliyle hatırlayacağım. Babaannem hemşire olduğu için çocukken iğne vurulmamız gerektiğinde hep onun evine giderdik, o oturma odasında yaşadığım sıkıntılı anları unutamam. O iğnenin ucuna babaannemin tırnağıyla vurması, sonra babamın benim bacaklarımı tutması ve haşırt diye giren iğne falan. Eheuheuhe. Sonra iki dakikalığına kıçüstü oturmakta çektiğim güçlükler, hakikaten sevmediğim işlerdi. Ama onun dışında babaannemın evini hep ailemizin bir araya geldiği bir mekân olarak hatırlayacağım. Çocukken Kızılay'dan yola çıkıp Maltepe Pazarı'na uğrayıp, oradan da Tandoğan'a kadar yürüyüp babaannemi ziyaret ettikten sonra eve gelişlerimi falan dün gibi hatırlıyorum.
Kardeşimle ve kuzenlerimle beraber geceleyin babaannemde kaldığımız vakitlerde ise bir



günlüğüne de olsa koskoca PC teşkilatımı oraya taşırdım (taşıttırırdım desek daha doğru olur), dedemin dev ekran siyah-beyaz TV'sinde o sıralar bol bol gösterilen Kemal Sunal filmleri izledikten sonra illa ki zoraki mısır patlağı yedirirdi babaannem bizlere. Sonra kardeşim ve kuzenlerim uyuduktan sonra ben PC'min başına geçer oyun moyun oynardım. Çok iyi hatırlıyorum o sıralar PC Oyun dergisinde yazdığım ve kapak yaptığımız Lion King oyununu babaannemin evindeki ufak odadan yazmıştım.
Ertesi sabah hayatımın en azılı kahvaltısı beni beklerdi hep. İyi güneş alan salondaki büyük masaya hep beraber otururduk ve babaannem o demir tepside bize kahvaltı getirirdi. Trabzon ekmeği, ballı süt, fıstık ezmesi gibi bir içeriğe sahip o kahvaltı sanırım 1000 kalori falan vardı. Ehuehueu. Vallahi o kahvaltıyı bitirdikten sonra (o süt mutlaka sonuna kadar içtirilirdi zorunlu olarak) canım hiçbir şey yapmak istemez, o karın tokluğuyla yeniden uykuya yatmak isterdim.
Ailenin tek erkek çocuğu olarak, yani Yüksel soyadını devam ettirecek tek insan olarak babaannemin gözünde daha da torpilli bir pozisyona sahiptim. Ne yazık ki babaannemin evlendiğimi görme fırsatı olmadı ancak özellikle bayram zamanı acayip torpil yapardı bana. Eheuhue. Kardeşim Aytuğ ve kuzenlerim bunu zaten biliyorlardır ancak bilmiyorlarsa da şu anda öğreniyor olabilirler, benim bayram paralarım kendilerininkinden yaklaşık yüzde otuzüç daha fazla olurdu. Ayrıca sebebini bilmiyorum ancak babannemi kendi başıma ziyaret ettiğim her seferde babaannem o oturma odasındaki 37 ekran TV'sinin de üstünde durduğu masanın naylon örtüsü altından zamane parasının en büyük banknotu neyse onu ya da onun bir veya iki altını (sanırım ziyaret ettiğim haftaya bağlı olarak) verirdi.
Neyse, işte süper babaannem maalesef bu dünyadan göçtü, benim aklımda ise hep o tonton haliyle, şakalarıyla, bana hazırladığı 1000 kalorilik kahvaltılarıyla, acılı mercimek çorbasıyla, dedemden bahsetmesiyle ve daha onlarca anısıyla yaşayacak. Seni çok seviyorum, hoşçakal babannecim!





NOAH EDELMAN

Maalesef Mayıs ayındaki ölüm olayları bir ile sınırlı kalmadı. Daha doğrusu bu olay babaannemin ölümünden evvel gerçekleşti. Arkadaşım Şirvan ve Jeremy'nin üç ay önce "Noah" isimli bir bebekleri olmuştu. Hatta burada "Baby Shower" denilen, bebek henüz doğmadan önce yapılan partiye ben de gitmiştim ve uzun süre sonra eski taş hatun arkadaşlarımdan biri olan Jenny'i de orada görüp kendisi ile de bol bol sohbet etmiştim, çok eğlenmiştim, iyi bir hava değişikliği olmuştu. Herkes çok mutluydu, Şirvan anne olacağı için, Jeremy ise baba olacağı için çok heyecanlıydı. Bu arada Türkiye'de "Baby Shower" türü bir şey var mı bilmiyorum, ben 20 yaşımda buraya geldiğimden dolayı o sıralar hiç evlenen eden arkadaşım yoktu. Ya da herkes baby shower yapıyordu, kimse beni davet etmedi. Valla bilemeyeceğim ancak işte Şirvan'ınkine gitmiştim ve oldukça eğlenceli geçmişti.
Daha sonra Noah doğdu ve beni bebeği görmeye davet ettiler. Ancak ben o sıralar çok meşgul olduğum için gitme fırsatı bulamamıştım. Zaten bundan sonra istesem de fırsat bulamam çünkü maalesef üç aylık ufacık çocuk uykusunda ölerek rahmetli oldu.
Hayatımda ilk defa bir Hıristiyan cenazesine gittim ve birtakım gözlemler yaptım. Yapmış olduğum gözlemlerden bahsetmek istiyorum. Öncelikle, filmlerden görmüş olacağınız üzere bu adamlarda "açık tabut" olayı var, aslında tabutun açık mı kapalı mı olacağına aile üyeleri karar veriyorlarmış. Zaten bu adamlarda iki çeşit olay var, bir gömme var, bir de yakma ve küllerini istenilen bir yere saçma veya bir vazo içinde saklama olayları... Neyse, işte Jeremy ve ailesi "açık tabut" olayını istediklerinden dolayı zorunlu olarak hayatımda ilk defa ölü bir bebek görmek durumunda kaldım. Her ne kadar bebek uyuyor gibi gözükse de yine de o ufacık bebeğin ölmüş olması sinirlerimi bozdu. Hoş bir manzara değildi.
Oradaki kilisenin cenaze sunum işinden sorumlu adam da açıkçası biraz garibime gitti. Bu adama para veriliyor ve o da İncil'den birtakım parçalar okuyarak insanların içine biraz da olsa refah saçmaya çalışıyor. Refah saçmak güzel bir olay tabii, ancak garibime giden olay bu adamın istediği an ağlamaya başlaması oldu. Adam normal bir şekilde kitap okurken beş saniye içinde hüngür hüngür ağlamaya başlıyor. Ayrıca bu adam bu işi her gün yapıyor, çünkü o kilise bebek mezarlığının hemen yanındaydı. Öğrendiğim kadarıyla o kilisede sadece bebek cenaze törenleri yapılıyormuş. Şimdi zaten orada herkes ağlıyor, ancak bu adam neden ve nasıl ağlıyor onu anlamadım, çünkü bebeği zaten canlı olarak görmemişti, Şirvan'ı da iki gün öncesine kadar tanımıyordu bile...
Neyse, daha sonra cenaze sonrası verilen yemekte ben ve kuzenim yan yana durmuş yemek için sırada beklerken bu adam da sıraya girdi. Ben kuzenim Aysha ile o sırada televizyonda gösterilmekte olan Kobe Bryant'tan bahsetmeye başladım ve Aysha'ya "Kobe günümüz Jordan'ı, şu anda sahalardaki en iyi oyuncu o" dedim. Bir anda adam arkadan 32 dişi görünecek şekilde "Let's go Lakers, uuuvvvv" dedi ve elleriyle yumruk yapıp aşağıya çekti. Sanki 1 saat önce hüngür hüngür ağlayan adam o değildi. Çok garibime gitti açıkçası. Neyse, adam hakkında diyecek pek bir şeyim yok, o da profesyonel olarak ağlamayı seçmiş, enteresan bir yetenek. Hakikaten zor bir şey.
Noah'nın ölüm sebebi ise SIDS olarak açıklanmış: Sudden Infant Death Syndrome (Ani Bebek Ölümü Sendromu). Daha sonra yaptığım araştırmalara göre 2 ve 4 ay arasındaki çocuklara olabiliyormuş bu olay ve hiçbir sebep olmadan bu bebecikler pat diye ölebiliyorlarmış. Bir şey daha öğrendim yani bu olaydan sonra. Buradan Şirvan'a, Jeremy'e, Füsun ablama ve Noah'nın bütün akrabalarına başsağlığı diliyorum. Çok acı bir durum, umarım kimsenin başına gelmez.

CARPE DIEM

Bu olaylardan gördüğümüz üzere hayat ve ölüm, doğalgaz faturası için sıra beklemeye benzemiyor arkadaşlar. Kime ne zaman ne olacağı belli değil. Arkadaşımın çocuğu gibi bazı kişiler 3 aylıkken ölüyorlar, bazıları babaannem gibi 86 yaşına kadar yaşıyorlar. Bazı kişiler 100 yaşını geçiyorlar, bazı kişiler 1 aylıkken ölüyorlar. Dünyanın karmaşıklığı içinde biz de bir parçayız. Bugün ne olur, yarın ne olur, her ne kadar her şey normal gözükse de hayatta her tür sürpriz bizleri bekliyor olabilir. Ben bunun farkına 20 yaşında bir güzel boğulup 45 saniye can çekiştikten ve sonrasında kurtarıldıktan sonra vardım. O zaman bu zamandır hayatımı yaşıyorum, canım neyi çekerse onu yapıyorum. Bazen sonradan pişmanlık duyduğum çılgınlıklarım oluyor ama bunları da hayatın bir parçası olarak görüyorum ve hatırası kalıyor. Bence bu tür bir hayat stili sıkıcı bir hayat stilinden çok daha zevkli. O yüzden sizlere bir kere daha hayatı doya doya yaşamanızı ve her gece yatmaya gittiğinizde *"ya bugün ne güzel geçti!"* demenizi tavsiye ediyorum. Çünkü hayat dün değil, yarın da değil, bugün!!!
Bu ay biraz içim sıkıldığı için ister istemez bu olaylar sayfalarıma da yansıdı. Ancak gece olmadan, sabah da olmaz. Bütün bunlar hayatın bir parçası. Acısıyla, tatlısıyla maceramız devam ediyor. Önümüzdeki ay umarım daha eğlenceli şeyler başıma gelir de onlardan bahsederiz. Görüşmek üzere!!!





HAYALET GEMİ

Burak Akmenek
akmenek@oyungezer.com.tr

Ben geldimmmmm !!!!

Bir gün evde otururken telefon çaldı. Arayan Tuğbek'ti. "Sinan'la beraber size geleceğiz" dedi. "Tabii gelin" dedim, "ama babamlar evde, bize misafirliğe geldiler, size de uygunsa bence mahsuru yok". Tuğbek "Hah tamam tam duruma uygun bir ortam" dedi. "Ne durumu" diyecektim ki telefonu kapattı. Akşam ellerinde çikolata ve çiçekle (abarttım tamam) Sinan ve Tuğbek geldiler. Kaç yıllık arkadaşlarım, tabii buyur ettim. Konu konuyu açarken Tuğbek "Efendimmm geliş sebebimiz malum" dedi. Dedi de bana malum olan bir şey yoktu. Haydi dedim hayırlısı nedir bu malumat. Babama dönüp "Efendim eğer sizin de izniniz olursa oğlunuzu şirketimize istiyoruz" dedi. İnanın abartmıyorum, hiç hayatımda böyle bir iş teklifi almamıştım. "Tamam" dedim, "hani ben de sizi seviyorum da babam ne der!" Boşuna kaygılanmışım, bir baktım babam da yılların hayat tecrübesiyle sıkı bir pazarlığa girişti! Ben bir Sinanlara bir babama bakıyorum. Resmen ortada benim pazarlığımı yapıyorlar! "Vay be" dedim, "demek ki görücü usulüyle evlenen kızlar böyle hissediyormuş."

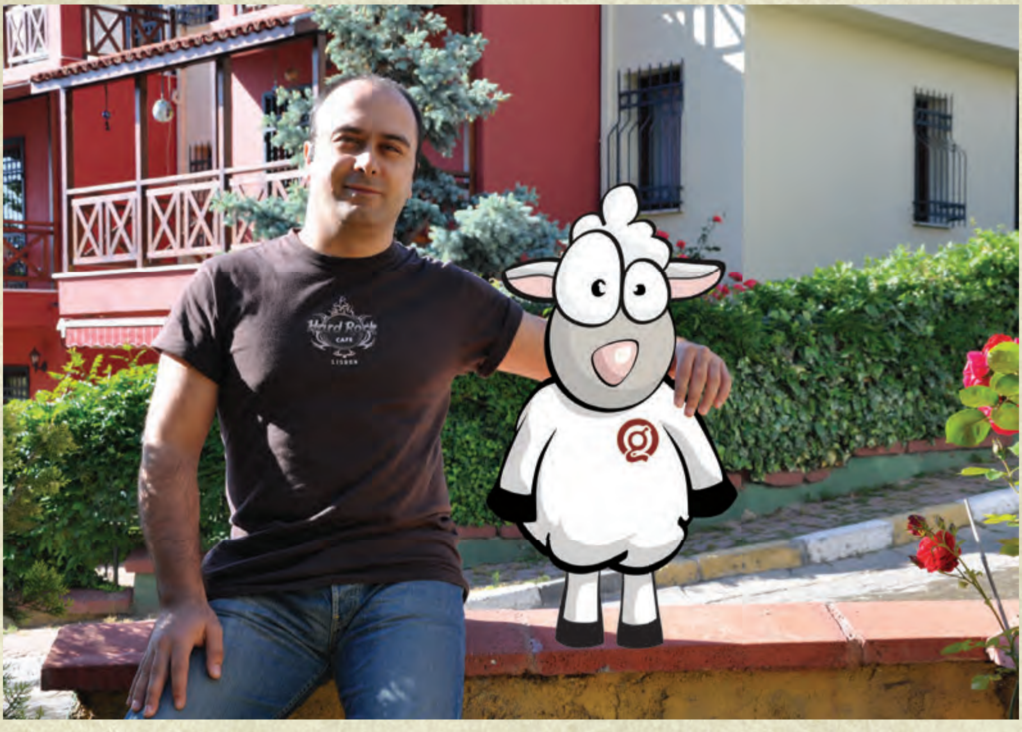
Her zamanki gibi doluştuk gemiye, kaptan köşküne bir baktık ki ne görelim! Tam da görmek istediğimiz şeyi…

Bu arada sohbet koyulaştıkça Tuğbek ne kadar sert bir kayaya çarptığını ufak ufak fark etmeye başladı, babamdan çekinir oldu. E sonuçta yaşa saygı var, öyle abicim ayağı da çekemiyor. Babam bir ara neredeyse beni şirket sahibi, Tuğbekleri ücretli çalışan haline getiriyordu ki ben araya girdim ve Tuğbek'le Sinan'ın pazarlıktan patlıcan moruna yaklaşan renklerinden artık işin sonuna gelindiğini anlayıp "tamam" dedim, "varacağım size". Yoksa babam daha üç nesil akrabalarının da mal varlıklarına iç çamaşırına kadar el koymaya çalışacaktı. Bazen ben neden bu yönden babama çekmedim diye düşünüyorum. Hâlbuki bana ömür boyu bedava oyun, her gün 6 paket cips, 2 büyük boy pizza ve bir litre kola teklif etseler ben gitmeye dünden razıydım. Tabii artık beş aylık bir kızım da olduğundan, pazarlığın içine her gün 10 adet bebek bezi, 6 aydan sonra ek gıda, her ay yeni kıyafetler (bebekler çok hızlı büyüyor), oyuncaklar ve ilerideki okul masraflarını da eklerdim. Böylelikle mükemmel pazarlığı yapmış olurdum.

+2 HUZUR, +2 NEŞE

Şimdi masamda oturmuş yeni ofisime bakıyorum. Tam karşımda Berkant oturuyor. Tanrım, en sonunda *World of Warcraft* muhabbeti yaptığımda beni anlayabilecek birisi var! Zaten bol bol raid ve PvP anılarımızdan konuşup duruyoruz. Sağımda Faruk Furkan Akıncı var. Tarihe meraklı bir adam olduğumdan ve Faruk da bu işin okulunu okuduğundan onunla Roma döneminden Osmanlı'ya kadar her konuda geyik çevirebiliyoruz. Arkama bakıyorum, camın diğer tarafında yemyeşil tepeler ve huzur içerisinde villalarında yaşayan insanlar görünüyor. Bense bilgisayarımın karşısındayım ve oynayıp yazılmayı bekleyen oyunlarla eğleniyorum. Allah'ım ben bu işi çok seviyorum! Uzun zamandan sonra yeniden oyun dergiciliğinin içerisinde olmak çok keyif verici.

Yıllardır beraber çalıştığım arkadaşlarımla yeniden klavye sallamak, farelerimizle birbirimize dalmak, *PES* oynarken yanımdakine omuz atmak, bilgisayar kasalarımızı tekmelemek, web kameralarımızın kablolarını kopartmak, sandalyeleri kırmak, camları indirmek, kafalarımızı tuvalete sokmak, ağzımıza su alıp birbirimize fışkırtmak, parmağımı uzatıp "Sinan" diye bağırdığımda hızla dönen Sinan'ın gözüne parmağımı sokmak, Serpil'in saçlarını çekmek, Damla'yı korkutmak, Kaan'dan korkmak ama kaçamamak… Allah'ım yapacak ne kadar çok şey varmış meğer. Tüm bunları sıraya sokup yapmaya başlamalıyım. Sanırım içerisinde bulunduğumuz yeşillik ve huzur ortamının yanı sıra, baharın gelmesiyle beraber aniden maruz kaldığım oyun dergiciliği ortamı beni iki katı çarptı. İçindeki yaramaz çocuk ortaya çıktı. Üstelik artık dilediğim oyunu oynayıp bunları "iş yapıyorum" diye herkese yutturabilirim. Geçende çok sevdiğim bir dostumun bana oyun içerisinde söylediği gibi artık işim oyun oynamak. Bu yüzden hiç kimse bana bir şeycikler diyemez. En iyisi ben bu ay yazacağım oyunları kurmaya başlayayım da içindeki coşkuyu biraz dindireyim. Yaşasın, ben geldimmmmm !!!





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Madde ve Mânâ

"Acaba bu yıl maaşıma 100 lira zam alabilecek miyim?" ve "Akşam yemeğinde evde ne var acaba?" gibi bize müthiş önemli görünen soruların arasında boğulmadan önce durup biraz geri çekilelim şöyle… Düşünün: Hayata para kazanmak, yemek içmek, bünyeye aldığımız fazladan kalorileri eritmek için spor salonlarına kazandığımız parayı vermek için mi geldiğinizi düşünüyorsunuz?

Durun durun, yanlış bir giriş yaptım. Şöyle diyelim: Bazı insanlar "ben görmediğime inanmam" derler hani. Elle tutulur, gözle görülür olan şeyleri gerçek addederler sadece. Peki o kadar değer verdiğiniz maddi şeylerin aslında var olduğundan emin misiniz?

Ne demek mi istiyorum? Şöyle bir bilgiyle ışık tutayım sorduğum bu soruya. Bilim insanları tarafından yakın zamana kadar bölünemez addedilen, maddenin en küçük yapıtaşı kabul edilen tek bir "atom"un yapısını gözünüzün önüne getirin. Çekirdekte 1 proton ve 1 nötron, etrafında dönen de bir elektron olsun. En basit atom yani. Şimdi bu atomu tutup büyüttüğünüzü hayal edin. O kadar ki, çekirdeğinin büyüklüğü madeni 1 lira kadar olsun. Ve o 1 lirayı götürüp Ali Sami Yen stadının ortasına diktiğinizi hayal edin. Siz de onun üstünde dikiliyorsunuz. İşte size 10 puanlık uzman sorusu: Sizce bu ölçekteki bir atomda elektron ne kadar mesafede dönüyordur? "Herhalde benim içimden geçiyordur" diyenler yanıldı. "Stadın etrafında mı?" diye soranlar da. Doğru cevap, neredeyse Beşiktaş civarından geçiyor olacak o tek elektron!

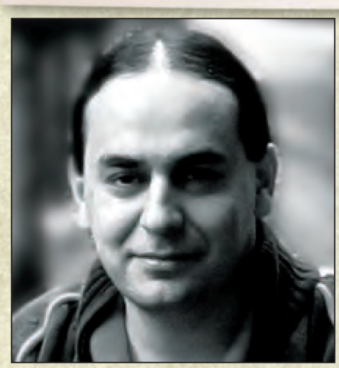
Tam olarak ne demek istediğimi anlatabildim mi bilemiyorum… Anlatmak istediğim şey, bu kadar sıkışık yapıda olduğunu düşündüğümüz tek bir atomun hacmini ele alırsak, maddeden binlerce kat fazla miktarda boşluk olduğu gerçeğiyle karşı karşıya kalıyoruz. Tabii içinde bulunduğumuz zamanda atomun da onu oluşturan daha küçük parçacıklardan oluştuğunu biliyoruz (bu noktaya kadar yazdıklarımda ve daha sonra yazacaklarımda yanlışlık varsa, parçacık fiziğiyle ilgili akademisyenlerden beni düzeltmelerini rica ediyorum). Kuarklar, Nötrinolar, Leptonlar vs. diye uzayıp giden atom altı parçacık listesi, yeni bir tür keşfedildikçe, yani sürekli uzuyor. İşin ilginci bu parçacıklara mikroskopla yaklaştıkça, parçaların arasında parçaların kütlelerinden binlerce kat fazla boşluk olduğu görülüyor…

Fizik biliminin burada duracağını da sanmayın sakın. Atom altı parçacıklara da bilimin elindeki en gelişmiş mikroskop benzeri aygıtlarla baktıkça, bu parçaların birbirleriyle etkileşimlerine şahit oldukça, her şeyi bildiğimizi sanışımız, dünya ve madde hakkındaki tüm bilgilerimizi üstüne kurduğumuz temellerimiz sarsılmaya başlıyor: Aynı anda iki farklı noktada bulunabilen parçacıklar gibi şu anki bilgi çeperimize sığmayan durumlarla karşılaşılıyor. Ve maddenin küçük haline doğru gittikçe gelip dayandığımız nokta Sicim kuramıdır. Sicim kuramı der ki: "Gerçekliğin esas bileşenleri tek boyutlu, rezonans frekanslarında titreşen, 10 üzeri eksi 35 mm boyutun sicimlerdir." Böyle der ve fizik kitabını şimdilik kapatır.

Gördüğünüz gibi, sahip olduğumuzu sandığımız her şey yeterince güçlü mikroskoplarla baktığımızda aslında koca bir "hiçlikten" ibaret büyük ihtimalle. Eminim bilim yeterli seviyeye ulaştığında Sicim adı verilen partiküllerin (veya o kadar derinde ne varsa onun da) daha ufak bir şeylerden ve bolca boşluktan ibaret olduğunu göreceğiz.
Hani bazen aklımıza "acaba benim hayatım gerçek mi, yoksa rüyada mıyım?" sorusu gelir ya… Maddenin varlığının koca bir hiçlikten ibaret olduğu gerçeğiyle yüzleşince bu soru pek de anlamsız gelmiyor. Peki bu "varlıksızlık" durumundan nasıl hayat varoluyor? "Varım ben öyle değil mi?" sorusunun cevabı "tabii ki" olduğuna göre, cevabı elle tutulabilir olduğu halde varlığı şüpheli olan maddede değil, sadece hissedilebilir olduğu halde tutunulabilir olan manada aranmalı bence.

Maddenin varlığının koca bir hiçlikten ibaret olduğunu söylesem size, ne yaparsınız?





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Oyungezer'in Yeni Ofisi

Bu ay yeni ofisine taşındı Oyungezer. Sıkılmıştı eski mekândan, şöyle ışık giren, nefes alan bir yere ihtiyacı vardı. Apartman içine sıkışmış, perdelerini açamadığı eski ofisi dar geliyordu artık, sığmıyordu. İlk taşındığında eski ofisine, beş kişi vardı içeride sadece, on iki kişi nasıl çalışabilirdi ki? Cidden on iki kişi olmuş muydu ofis? Yirmi ayda büyümüş müydü böyle hızla? Hâlâ bir finans müdürü yoktu halbuki, reklam müdürü, idari müdürü, genel müdürü, gereksiz işler müdürü. Bütün bu işe yaramayan müdürler çıkınca hayatından nasıl da rahatlamıştı?

On editörü var Oyungezer'in, on altı serbest yazarı ve iki grafikeri. Hepsi bu, toplam yirmi sekiz. Kısmetse bir de ablası olacak bu ay, bu kadar boğazı besleyecek biri lazım artık. Tek bir idari kadrosu yok belki, ama eli kalem tutan yirmi altı yazarı var. Türkiye'de bu kadar editörü olan başka bir aylık dergi biliyor musunuz? Yoksa memleketteki en büyük editöryal kadro mu olduk fark etmeden? Çoğu bu editörlerin on seneden fazladır yazıyor. Çoğu bu editörlerin yirmi seneden fazladır oynuyor. Bu kadar oyun oynayan bir ofis daha var mı bu ülkede? Bu kadar yazmış, dirsek çürütmüş?

Müdüre gerek yok ki. Oyungezer'in havaya ihtiyacı var, suya, biraz da ışığa. Bize bu yeter.

Koca enseli, başkalarının işine karışmaktan gayrı faydası olmayan müdürleri yok Oyungezer'in. Uyku odası var. Gece çok çalışıp da yorulursa, uykusu gelirse, mışıl mışıl uyusun, ofiste sabahladı diye her yeri tutulmasın diye. Eskiden üç tane koltuk vardı sadece. Ev sahibinindi koltuklar, rahat değildi uyuması. Gündüz oyun oynanırdı o koltuklarda, gece uyunurdu. Altı kişi oturdu mu biterdi oyun odası, üç kişi yattı mı nefes alınmazdı. Artık kocaman oyun odası var, koltukları da rahat. Yirmi sekizi birden girse alır. Ama koltuklarında uyumak yasak, çünkü uyku odası var artık.

En çok editörü var Oyungezer'in, hiç müdürü yok. Hatırlıyor da çok çok eskiden hep müdür vardı. Ah o müdürleri bir kovsalar yirmi tane editör alınırdı. O kadar çok müdürü vardı ki batmıştı sonunda. Ölmüştü, yaban ellere peşkeş çekilmişti. Üç tane editörü vardı topu topu. O üç editörü tutup baştan kurmuştu her şeyi. Şimdi iki balkonu var, bir de terası. Balkonun biri kapalı. Hasır minderler alacaklar oraya, çiçek koyacaklar, küçük bir kış bahçesi gibi. Havalar soğuyunca oturmak için orası. Terası ise hiç kullanmadı. Nasıl kullanacağını da bilmiyor. Oraya masa sandalye almak lazım önce ya da kocaman minderler en güzeli. Güneş batarken keyif yapmak için olsa gerek orası. Çok eskiden de terası vardı ama en büyük müdüründü teras sadece.

En çok bahçeyi seviyor şimdi. Orda masa sandalye var, bir sürü de çim. Çok sulanması gerekiyor çimin. Eskiden olsa kesin bir de çim sulama müdürü olurdu. O kadar çok sulanıyor yani. Şimdi garip geliyor toprak, hava ve su. Eskiden ateşi vardı sadece sigara yakmaya. Dergi bitip de bir haftanın sonunda çıkınca ofisten gözü kamaşırdı, ciğeri allak bullak olurdu oksijenden. Artık hiç çıkmak istemiyor ofisten. Her birlikte olmak istiyor hep. Çok seviyor birlikte olmayı, ofis evden güzel.

Arka bahçesinde küçük bir yeri taşla çevirdi. Oraya domates salatalık ekilecek. Toprakla oynamak istiyor artık biraz. Betona çok sıkışmıştı. Biber de ekilebilir belki. Sonra sabahları taze ekmek olursa onlar yenilecek. Ama hepsi değil, birazı, biraz dalında kalacak hep.

Yeni ofis çok kirleniyor. Hep temizlenmesi lazım. Şimdilik kendi kendine temizliyor, çimleri suluyor arada. Ama iş güç çok olunca aksar öyle temizlik. Bir abla lazım kesin. Ama çimleri editörler sular. Finansı da tutar editörler, baskısını, dağıtımını da yapar. Müdüre gerek yok yeter ki ofis ışık alsın, hava alsın, çimler kurumasın.

Başkaları var çok para kazanıyor. Ama onların böyle güzel ofisi yok. Ofis değil ki bu hem, ev. Oyungezer'in evi. O başkaları onun kadar mutlu değil. Akşam altı olunca eve kaçıyor başkaları, sabah söylene söylene gidiyorlar ofislerine. Oyungezer şarkılar mırıldanıyor evine gelirken, hiç gitmek istemiyor.

Yolu biraz uzak. Aslında uzak değil de çok otobüs geçmiyor burdan. Daha çok otobüs geçebilirmiş mesela. Bir de yokuşu var ki sorma çık çık bitmiyor. Olsun, çıktığı zaman o kadar yüksek oluyor ki her yerler görünüyor terastan. Ama durmuyor çok terasta, oturacak yeri yok, bahçeye iniyor.

Bir de böcek var çok. Ama böcekler iyi aslında. Toprağı eşeliyormuş böcekler, o yüzden öldürmemek lazımmış. Toprak hava almazmış sonra. Ama sineklerle, örümcekler toprak eşelemez ki. Onları ilaçlayalım bir ara. Ama salyangozlar kalsın, salyangozların zararı yok. Müdürden iyi salyangozlar.

Asansörü var bir de. Çok küçük iki kişilik. Çok ağır olan editörler binmesin istiyor ki bozulmasın. Bir de Goyun var tabii. Goyun çalışmadığından hep oyun odasında, asansörün yanında. Bir de merdiveni var. Kendisinin merdiven, başkası kullanmıyor. Böyle tahtadan döne döne bir şey. Eskiden de merdiveni vardı, kenarlarını ot bürümüş yaşlı, taş bir merdivendi. O merdiveni hiç unutmadı. O merdivenin resmi duruyor bir duvarda.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Anlatmak ve anlaşmak

Tüm dünyayı ele geçirmiş olabilir ama iletişimsizliği kendi hayatımda kabullenmeye hazır değilim.

Ah ne çok biliyoruz hepimiz her şeyi… Niye kurallarıyla, -dir'leri ve -dır'larıyla açıklanmalı, koyu renkli birer noktayla tamamlanmalı cümleleriniz? Her şeyden emin olmaya bu kadar çok ihtiyacınız var mı? Hiç aklınıza gelmiyor mu o kocaman, siyah, bitiren noktalarınızla başka olasılıkların üstünü karaladığınız? Bildiğinizden fazlasını öğretebilecek başka cümlelerin önüne bir duvar örüyor olabileceğinizi düşündükçe rahatsız olmuyor musunuz siz de? Yoksa zaten öyle bir olasılığa yer yok mu kitabınızda? "Yeterince kararlı biten her cümle doğru-dur" mu? Üçüncü bir boyutu bile olmayan bu şeye, altı üstü siyah bir noktaya tutunabiliyor musunuz gerçekten?

Ben çok sıkıldım bilmenin bu şekilci ifadesinden. Kesinliği vurgulamak için kırpışan gözlerden, görev icabı oraya yerleştirildiği çok belli bazı surat ifadelerinden, zaman zaman kendimde de yakaladığım bir ses tonu ayarlama çabasından, ikna edici olmak için kavuşturulan kollardan, kıpırtısız duran omuzlardan, söyleyeceğiniz her şeyi bloklamak için öyle durduğunu düşünmeden edemediğim dik duran kafalardan. İstiyorum ki her söylenen sekmesin, en azından birkaç soru işareti o kafanın kabuğunu aşıp içerde dolaşsın, onların da çengeli bir şeylere takılsın, yıllardır orada durmaktan iç çepere iyice yapışmış olan paslı bir iki düşünceyi kazısın mümkünse yerinden. Fakat iletişim denen şeyin içinde soru işaretlerinden ziyade noktaları kullandığımızdan sanırım, o küçük siyah toplar karşılıklı olarak sekip duruyor, herkes bildiğini zannettiği şeyle yaşamaya devam ediyor. Gerisi spor oluyor.



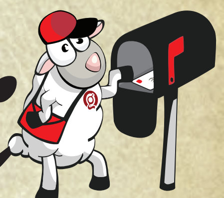
Baktığım her yerde bir örneğine rastlamaya fazlasıyla alıştım ama niyeyse yaşam alanım saydığım yerleri hâlâ bu kalabalığa dahil etmeye, aynı gereksiz çekişmelerin buralarda da olmasını doğal karşılamaya hazır değilim sanırım. Bir tarafta hazır bekleyen cevapları pat pat diye uygun yerlere yapıştırmaktan ziyade karşılıklı sorarak, birlikte arayarak kurulan ilişkilerin bana ve dergi üzerinden etkileşim halinde olduğumuz insanlara, Oyungezer topluluğuna daha uygun olduğuna o kadar eminim ki çok sık karşıma çıkmasa da aksini görmek tuhaf geliyor.

Dergi forumlarının ilk günlerindeydik, dergi dediğime bakmayın, henüz ortada Oyungezer ismi dışında hiçbir şey yoktu. Yeni dergimizin ne zaman çıkacağını biz dahil kimse bilmiyordu tam olarak. Bir grup yazar ve çok daha büyük bir grup okur olarak, büyük bir heyecanla Oyungezer Online'da bir araya gelmiştik. Forumun ilk açıldığı gecelerden birinde Tuğbek'in girip yazdığı uzun karşılama metnini, karşılığında yazılan son derece içten dostluk ve destek mesajlarını hiç unutmuyorum. Öyle ki konumuz bu olmadığı halde bahsetmeden geçemiyorum. Durup bir paragraf daha o günleri konuşasım geliyor ama o kadar alakasız ve o kadar güzel ki… Konuyu dağıtmayayım. Bahsetmek istediğim şey, o günlerde tam da deminden beri bahsettiğim ve kafamda canlandırdığım gibi bir Oyungezer Online'ın şekillenmekte olduğuydu. İnsanların birbirini dinlediği, anladıklarının üstüne bir şeyler eklediği, fikirlerin diyalogla şekillendiği bir bina gibi inşa ediliyordu sayfalar, ha babam yazıyordu herkes ve nasıl oluyorsa bir o kadar da dinliyordu. Ana sayfasından forum linkine tıklayışınızla log-out olduğunuz anın arasında hayatınıza bir şeyler ekleyebildiğiniz bir ortam yaratılıyordu bizzat kullanıcıları tarafından.

Elbette bizimle birlikte siteye ilk günden girmeye başlayan kitle, hem birbirini hem de bu ekibi eski döneminden beri gayet yakından tanıyan, derginin oluşum sürecini çok dikkatle takip eden insanlardan oluşuyordu. Ve iletişim sorunu bu online ahbaplık ortamı sebebiyle çok daha azdı. Fakat karşınızdakini az ya da çok tanımak yukarıda bahsettiklerimi, herkesin her şey hakkındaki değiştirilmemek üzere üretilmiş fikirlerini ve dünyanın o fikirler çevresinde döndüğüne dair insani yargıları değiştirmiyor. Sebebi her ne olursa olsun, Oyungezer topluluğu içinde böyle buna benzer sahneler görmek, belli tartışmalarda diyalog yerine konuşmanın öne çıkışını izlemek beni rahatsız ediyor, daha çok da şaşırtıyor. Takip ettiğim Türkçe içerikli birçok topluluk sayfasına kıyasla Oyungezer Online'ın standartlarının hâlâ çok yüksek olduğunu bilmek bile bir teselli değil. Çünkü birçok konuda olduğu gibi kendisini şekillendiren topluluk konusunda da bu derginin başka bir şeyle kıyaslanmasının hiçbir anlamı yok bence, zaten onlardan ayrı bir yerde duruyor her şeyiyle. Tek yapmak istediği de kendi çıtasını yüksek tutmak, beni korkutansa kuru gürültüye gitmesi onca emekle ve hep birlikte kurduklarımızın.

Belirsiz bir özneye, daha doğrusu her yerde rastladığım ama tanımadığım birilerine kızarak başlamıştım yazmaya. Nasıl olduğunu bilemeden ve birden elimde bir çuvaldız belirdi, kendimize saplamadan edemedim. Acıtıyormuş yahu… Ama bu da iyidir, uyanık tutar. Daha yapacak onca işimiz, gidecek kilometrelerce yolumuz varken gevşemeyelim, birbirimizi uyanık tutmaya devam edelim.

Posta İdaresi



OYUNYAZAR MI, YAZARGEZER Mİ? OYUNGEZER YAZARLARI KİMLİK BUNALIMI YAŞIYOR…

"Final dönemindeyim" kadar saçma bir laf olabilir mi? "Neyin finali, nereye?" diye sorarlar adama. Sonra da "I am ready now, can we start again?" dersin, final dediğinin bir yanılsama olduğu ortaya çıkar, geriye bozuk saatler, müzik kesilince tüm evi kaplayan klavye dokunuşları ve bir adet Posta İdaresi kalır. Hâlâ K. Mehmet Kentel idaresindesiniz.

BAZIMIZ GİDER TERSİN'E

Selamlar Oyungezer Ailesi!
(Charmap'ten en çok bu e'yi benzetebildim =)

Aa çok başarılı, ben de kullanacağım bundan böyle (yok kullanmam ama çok başarılıymış cidden).

Hepinize sevgilerimi saygılarımı iletir, yayın hayatınızda başarılar dilerim. 3-5 kısa soru sorayım gelmişken bari, değil mi?

▯▯▯▯▯▯ sor madem =)

Diablo III'ten haber alamaz olduk, 3. çeyrekte çıkar diye tahminler vardı, nerdeyse geldik ama ses soluk kesilmiş vaziyette.

Diablo 3 bu yıl sonunda belki çıkar, Noel zamanları, belki de seneye kadar yolu var. Blizzard bu, geç yapar güç yapar, en iyisini yapar (atasözünün böyle olmadığı o kadar açık ki).

Yaza bir sürü konser var, paramız yok, finalimiz var, çalışma imkânımız düşük, ne yapsak da Hatebreed, Dream Theater, Arch Enemy, Amon Amarth, Fatboy Slim görsek? Gidersek orada Oyunyazarlar görebilecek miyiz?

Hiç olmamış "Oyunyazar" ya, "Yazargezer" daha iyi. Yok onu da beğenmedim aslında, bilemiyorum, kafam karışık bu konuda. Soruna gelirsek, yazın çeşitli konserlere çeşitli muhabirlerimizi göndereceğiz, sırf siz okurlarımıza hizmet için (alakam yok okurlarla, konser salonunda babamı bile tanımam). Ama hangi konserler olduğu bizde kalsın, izdiham olmasın=p *(Ben ifşa edeyim. Mehmet'i bu yaz Loreena McKenitt konserinde görebilirsiniz, indirimli koltuklar tarafında olacak. Ama sırf Mehmet için Loreena McKenitt izlemeye gidilir mi bilemem. Onun yerine Leonard Cohen'e gidin, Damla'yla muhabbet edin bence. Hemen her konsere bir Oyungezer yazarı düşüyor aslında, kesin karşılaşırız. -Serp.)*

Bu Burnout Paradise'ın tuş konfigürasyonu veya gamepad/pedal-direksiyon etkileşimi mi yok, yoksa ben mi bulamıyorum?

Kaan'dan aldığım bilgilere göre sen bulamıyorsun Deniz, bilmiyorum seni izliyor olabilir, dikkat et.

Bu NBA: Hang Time kadar zevkli bir basketbol oyunu var mı ya? PlayStation 3-5-7-10 falan hepsi hikâye. Bu oyunu dört kişi oynamak kadar eğlenceli bir şey olabilir mi? =)

Muhtemelen olabilir, dört kişinin beraber yapabileceği tonla eğlenceli aktivite var ama madem sen burdan bu kadar coşkuyla duyuruyorsun, bize de elçiliğini yapmak düşer.

Muhtemel cevaplarınız için teşekkür ederim hepinize (hehe yok cevap vermeseniz de sizi sevmeye devam ederim, merak etmeyin=).

Baştan söylesene, olur da sevmeyi bırakır mı bizi diye cevap veriyoruz burda, bilsem cevap vermezdim. Cık cık.

Kolay gelsin. Her ay elime geçen ilk 6.5TL'nin banko sahibisiniz! Heyt be ne sadık okurum! Kalın sağlıcakla.
Deniz "Ghardu" Ünsal

Fakat ne biçim para kazanıyoruz bu işten belli değil. Oh 6.5 liralık banknot bile bastırırız yakında, sırf Oyungezer almaya yarayan. Mis mis... Sevgiler Deniz, havyar yemez miydin gitmeden? O zaman figürünü al (evet, bak Gezenti'ye=).

OYUNLARDAN KURTULMAK

Sevgili Oyungezer yazarları, nasılsınız? Napıyorsunuz? İyisinizdir inşallah. Size biraz içimi dökmek istiyorum. Ben oyun oynamanın dozunu kaçırmaya başladım. Arkadaşım beni uyardı sağ olsun. Bırakmayı denedim ama bırakamadım. Her şeyi boşlayıp bilgisayara geçsem diye düşünmeye başladım. Bu iş daha kötü bir hal almaya başlamıştı. Bunu bırakmak için yapılabilecek bir şey yoktu. Çünkü bağımlılık yapıyordu. Bırakabilmek için bir sürü şey denedim. Olmadı. Notlarım düşmeye başladı. Ne kadar ders çalışmaya zorlasam da kafam hep bilgisayarımdaydı. Bırakamıyordum. Bırakamayacağımı fark ettim ve başka bir şey denemeye kadar verdim. Oyun oynama süremi azaltmak. Azalttım. Bir süre sonra şunu fark ettim. Oyun oynuyoruz, güzel, ama bunun yerine ailemizle vakit geçirmek daha iyi değil mi? Bilgisayar başında oturmaktansa arkadaşlarımızla dışarıda oturup bir şeyler içmek, sohbet etmek daha mantıklı değil miydi? Çok uzun süredir aklıma takılıyor bu konu. Bırakamadım. Oynama süremi azalttım ama yine de çok fazla oynuyorum. Hepten bırakmaya çalışıyorum. İnşallah da bırakacağım. Bilgisayar başında geçireceğim süreyi ailemle geçirmeyi çok istiyorum. Ama olmuyor. Lafta kalıyor hep. 10 dakika daha, 10 dakika daha, uzuyor oynama sürem. Siz bu durumu nasıl yaşamıyorsunuz? Bu soruyu soruyorum çünkü cevabı benim çözümüm olucak. Şimdiden teşekkür ederim.
Genco "Fpsmaster" Seçmen

Genco, bir şey ne kadar güzel olursa olsun, senin üzerinde egemenlik kurmaya başladığında güzelliğini kaybeder ve bir tür işkenceciye dönüşür. Belli ki oyunlar senin üstünde böyle bir etkiye sahip, bu kadar bilinçli biçimde onlardan uzaklaşmaya çalıştığın halde seni zorla orada tutabildiklerine göre. Bence yapman gereken iki şey var, birincisi gerçekten bir süre için oyunları ve hatta oyunları hatırlatan şeyleri de (bizi bile, ühü) hayatından uzaklaştır,

SON KARAR — Oyungezer Haziran 2009

Karton	★★★★★
Çocuk Oyunları	★★★★★
Bahçe Pineklemesi	★★★★★
Fernando	★★★★★

Ne kadar Okunur? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Çocuk oyunu, koca adam oyunu fark etmez, Oyungezer hepsini bağrına basıyor. Sınavlarda başarılar!

SINIF | YATAK | WC | YOL

3... 2... 1... Fight!

....Ayrıca postaidaresi iyice zıvadan çıktı kanımca. Okumak insanı yoruyor. Orasından burasından bir şeyler fışkırıyor, mektuplara alakasız cevaplar veriliyor falan filan. Mehmet Abi'nin biraz bu konu üzerinden düşünmesini rica ediyorum ki kendisi "kaybetmenin ahlâkı üzerine" adlı yazısıyla beni kendisine hayran bıraktı. O sayfayı kopardım ve dosyamın içine koydum.

"Sivil" misin Amenloth, niye koparttın sayfayı, görünce teşhis edebilmek için resmimi de taşıyor musun yanında? =) Şey, Posta İdaresi zıvanadan çıktı mı gerçekten? Aslında benim istediğim buydu, "zıvanadan çıkmak", ama bunu yeterince yapabildiğimizi düşünmüyorum ve o yüzden benim de tam olarak içime sinmiyor Posta İdaresi'nin şu anki hali. Ben Posta İdaresi'nin çok daha hareketli olmasını istiyorum, gerçekten "orasından burasından bir şeyler fışkırması", çok renkli ve hızlı olması için uğraşıyorum. Belki de hem tasarımı hem de içeriğiyle içime sinen bir noktaya geldiğimizde yeniden konuşmak gerekiyor: Eski tip, bol ve standart mektuplar, onlara verilen cevaplar tarzı mı daha iyi, yoksa böyle kendi içinde uyumlu bir dağınıklığı olan bir tarz mı? Bir de Posta İdaresi'ni değerlendirirken, mektupların kendi sorumluluklarını da hep akılda tutmakta fayda var. Aydan aya gelen mektupların kalitesi ve yoğunluğu çok değişebiliyor, bir ayın Posta İdaresi çok güzel olduğunda da, nispeten iyi olmadığında da bunda gelen mektupların mutlaka belirli bir payı oluyor. Bir de, gerçekten alakasız cevaplar verdiğimi sanmıyorum sorulara, belki illa tekdüze alakaları takip etmiyorum ama o kadarcık dolambaç olmasın mı ya? "Kaybetmenin ahlâkı üzerine" için söylediklerine de ayrıca çok teşekkür ederim, o yazı Oyungezer'e yazdıklarım arasında en sevdiğim yazı olabilir.







1- Gerçek köklere dönmek için....
2- ... önce bunu oynamalı.

biz bekleriz seni (dergi de ayırırız). Bunu kendi üzerinde gerekirse faşist yöntemler kullanarak becermeye çalış. Ama bunu becerdikten sonra da, ailenle olmanın, arkadaşlarınla dışarı çıkmanın falan tabii ki çok iyi şeyler olduğunu bil ama hayattaki en iyi şeylerin her zaman illa onlar olması gerektiğini düşünme. Yani en azından başka şeylerden zevk aldığın için kendini suçlu hissetme. Bence bu suçluluk psikolojisinden çıkarsan, geri döndüğünde oyunlarla daha sağlıklı bir ilişki kurabilirsin. Ha bir de, sana yeni bir nick bulalım döndüğünde, olur mu =) Kendine iyi bak.

SEKİZ SENELİK OYUN EĞİTİMİ

Merhabalar tüm Oyungezer ailesi, eski dostlarım. Umarım iyisinizdir, bizler de iyiyiz, siz yanımızda olduğunuz sürece de iyi olmaya devam edeceğiz :) Sizleri tam 8 senedir takip ediyorum ve bu yazdığım ilk mektup. Değerli satırlarınızı daha fazla işgal etmeden sorularıma geçeyim en iyisi.

Tam 8 sene! Ufacık çocuklardık biz o zaman, top oynayıp acıktığımız dönemler... Uzun yoldan gelmişsin, kapıda tutmayalım seni, buyur gir içeri...

1- İlk olarak bir önerim var, oyun incelemelerinizde oyunların ses, grafik, eğlence vb. özelliklerine 5 üzerinden verdiğiniz not sistemini 10'a çıkarsanız daha doğru ve daha isabetli olmaz mı acaba? Zira bu özellikleri açısından aynı notu almış iki oyunun özellikleri arasında epey kalite farkı olabiliyor.

Benim bu not olayına bakışım "eskiden not mu varmış?" sığlığını pek aşamıyor doğrusu, sonuçta 10 olsa, "20 daha iyi olur" diyeceğiz. Önemli olan yazı, yazının vermeye çalıştığı his. Nice örnekler var ki, o puanları çok daha düşük olan oyunlar oynanmayı çok daha fazla hak ediyorlar. Hatta bana kalsa, o kutuyu iyice küçültüp yazıya yer açardım. Üç satır daha az kısaltmak zorunda kalırdım yazılarımı.

2- Dergimize Türkçe bir isim vermeniz gerçekten takdir edilecek bir davranıştı, sizleri kutluyorum. Hele ki net ortamında gençlerin artık kendi dillerini unutacak seviyeye geldiğini gördükten sonra bu tip kararların değeri daha da artıyor.

Oyungezer'in Türkçe olması bizim için gerçekten önemliydi, ama Türkçe olsun diye hiçbir şey ifade etmeyen saçma şeyler koymayı asla düşünmedik. Oyungezer'i, Oyungezer olduğu için seçtik ve sonra da "Aaa, bu hem de Türkçe" dedik (en çok Serpil şaşırdı buna çünkü o kulağına hoş geldiği için koymuş daha önce, Türkçe bir anlamı olabileceğini düşünmemiş, di mi Serp?).

3- Ben bugüne kadar hiç RYO oynamamış birisi olarak Diablo 2'den başlamak istiyorum, acaba doğru ve güzel bir

KISA SORULARA KISA CEVAPLAR

Annemin minik, portatif ricasını dile getirebilir miyim? Kendisi çocukluğundan beri Pac-Man'e hasta. Oynadığı iki oyun var zaten, biri Pac-Man, öbürü Wii Sports'taki boks. Nisan sayınızda görünce aklıma geldi, ne bileyim strateji rehberi olur, tam çözüm olur, anlam arayışı olur, "Dünyamızı Sarsan Oyunlar" köşesi olur, sıradaki Pac-Man yazısı benden anneme gelsin mi?

Bence harika olur, Pac-Man'den bahsetmemek ayıp zaten. Mutlaka sık sık konu edelim o garip yaratığı. Hatta bence annen yazsın biz yayınlayalım, az olsun çok olsun, bir yer buluruz annene. Anneler de yiyebilmeli bu dergiyi.

Yakında çıkacağını bildiğimiz inanılmaz eğlenceli ve über güldürücü(opsiyonel), manyak derecede kafa patlatmayı gerektiren, hiper mükemmel macera oyunları var mı?

İnanılmaz, über, manyak, hiper bir oyun olacak, bu tip macera oyunları yapan bir adamın (Tim Schafer) elinden çıkacak ama kendisi bir aksiyon oyunu olacak, 16 Ekim'de çıkacak. İsmi "Brütal Legend" olacak.

Bir ara *World of Darkness* uyarlaması oyunlar vardı, Vampire: The Masquerade - Bloodlines mesela, en güzel masaüstü RYO uyarlamasıydı. Bir ara bir WoD devasa online oyunu dedikodusu kulağıma çalınmıştı hatta. Yok mu yeni masaüstü RYO uyarlaması?

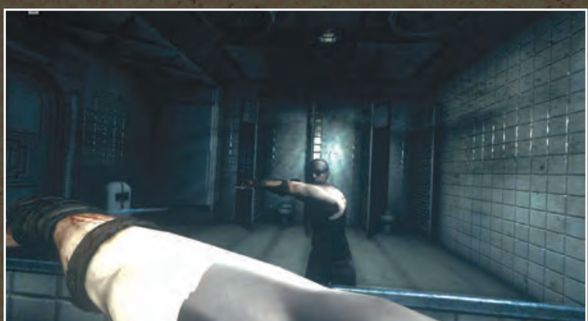
World of Darkness DVO'sunu Eve Online'ı yapan Crowd Control Productions (CCP) hazırlayacak ama eğer her şey duyurulduğu gibi gidiyorsa oyunun yapımına yeni başlanmış olmalı. World of Darkness evreninin haklarını elinde bulunduran White Wolf'la CCP 2006'da birleşmiş oldukları için, oyun mutlaka çıkacaktır. Ama henüz elimizde herhangi bir bilgi yok oyun hakkında. Bunun dışında RYO uyarlaması arıyorsan, 2009 sonunda çıkacak olan Dragon Age: Origins ve –vampir olaylarını sevdiğini varsayarak- ne zaman çıkacağı belli olmayan Vampire World'ü beklemeye başlayabilirsin.

Neyse Bay İdareci, inanılmaz imla hataları ve anlatım bozukluklarına rastladıysan, sebep olduğum geçici delilikten dolayı özür dilerim, mektubu bir kez kontrol ettim ama... Kendinize iyi bakın, sonraki aya görüşürüz!

Yok, hiç de öyle olmadı, bu ay formunuz yerinde gerçekten. Sevgiler.

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Ama yarışmacılarına hiçbir ödül vaat etmeyen, gayet bencil ve benmerkezci olan bu konsey, bir de bu metni hep kopyala-yapıştır tekniğiyle düzenlediği için kendinden utanıyor. Tembelsin konsey, tembel.



Riddick'in ayna karşındaki görüntüsü için resimaltı yanıtlarınızı en geç 18 Haziran günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans! (Ödül yok ama heyo=)

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



-Hmmm...
-Abi bence bu düşünme pozlarını bırakalım, grafiklerimizi düzeltemeyeceğiz.
-Doğru, öyle bir şekilde yaplmışım ki resmen düşünürken sandalyenin kenarına bakabiliyorum...

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Yusuf Can Sezgenç (SteamMachine)



Sihirli kelime belki de adventure değil Schafer'dır.

tercih olur mu? Bu kadar yıl geçtikten sonra oynanır mı? Ve eğer cevabınız evetse, acaba ek paketiyle birlikte (Lord of Destruction) kurarak mı başlamalıyım yoksa ek paketi ve Diablo 2 ayrı ayrı mı oynanmalı?
Şimdi şöyle ki Furkan, 8 senedir bizi okuyup nasıl hayatında RYO oynamamış olabilirsin? Nasıl böyle bir hataya düşmüş olabilirsin? Diablo konusu da, ne tip RYO'lardan hoşlanacağınla alakalı. Yani aslında RYO'lardan karakter derinliği, her ufak noktadan çıkan hikâyecikler, yaşayan bir gündelik hayat, zengin ve çeşitli bir oynanış beklemek lazım. Diablo bu açılardan gerçek bir RYO değil, aksiyon-RYO tabir edilenlerden. Hızlı ve tekdüze bir oynanış, belli kalıplardaki karakterler, falan. Ama müthiş bir oyun dinamiği ve atmosfer. Diablo oyna, hatta önce birincisini oyna ama RYO diyince Baldur's Gate, Fallout falan oynamak lazım klasiklerden başlayacaksan. Eski de gelmezler hem çok güzel çizimleri sayesinde. Ben Oblivion'ı da çok seviyorum, yukarda ayrıştırdığım iki farklı tip RYO'nun kesişiminde duruyor bence.

4- Kütüphanemde yaklaşık 90 adet derginiz yer alıyor ve atmaya kıyamıyorum, neyse ki eski derginizde sayılarınızın tümü DVD'de yer aldığı için onlarla vedalaşabilirim. Sormak istediğim şeyse, Oyungezer için de ileride böyle bir DVD hazırlayıp hazırlamayacağınız. Eğer öyleyse biriktirmekten vazgeçip okuduğum dergileri arkadaşlara dağıtmayı düşünüyorum.
Bunun için daha çok vaktimiz var Furkan ya, gelecekte olur muhtemelen tabii ama şimdiden bir şey söyleyemeyiz.

Hoşçakalın, kendinize iyi bakın, bize lazımsınız :)
Furkan Hasırcı
Siz de bize lazımsınız Furkan, bu sayının muhtemelen en az düzeltme yaptığım mektubu için çok teşekkür ediyorum ve seni uğurluyorum.

İLGİLİNİN DİKKATİNE

Sayın Oyungezer,
(Eyvah, kurumsal kimlik!) Öhm, Sayın Bay/Bayan Okuyucu [sayın yazıp enter'a basınca öyle oluyor valla]
Eski kuşak oyun dergisi okuyucularındanım, Game Show'un fotokopi halini bilirim dersem anlarsınız herhalde, her neyse, amacım "şöyle aşmış bir oyuncuyum" demek değil. Oyun dergilerini ve dünyasını zevk için takip ediyorum. Ortaokul lise yıllarında hayatımın önemli bir kısmını teşkil etseler de artık ne yazık ki ayda bir oyun alabiliyorsam şanslı hissediyorum, haftada 3 saatten fazla oyun oynamak lüks. Bu kadar serzeniş yeter, asıl amacıma gelirsek, lütfen dostça gözlemlerimi dikkate alınız;
Ah, şöyle elle tutulur eleştiri ve öneriler o kadar iyi oluyor ki Sayın Bay/Bayan Okuyucu, çok teşekkürler. Buyrun bakalım.

1- En önemli eleştirim; sayfalardaki resimler ve onların altındaki yazılar çok çok küçük, yazıyı okuyoruz ama resmi göremediğimiz için bir şey ifade etmiyor, Oyungezer Mayıs sayısı 45. sayfaya bakınız, bunun gibi örnekler çok, umarım sayfa dizaynına biraz daha önem verirsiniz.
Aslında tasarıma çok önem veriyoruz ama bazı sayfalarda renkler birbirine giriyor, matbaaya suç atmak istemiyorum ama matbaanın suçu (bir de bazen su döküyoruz derginin üzerine, o zaman oluyor) (olası bir tasarım değişikliğinde, bu küçük resimlerden kurtaracağız sizi, söz – *Sinan*)

2- Sayfa dizaynı demişken bazıları şahane dizaynlarken bazıları Word'e yapıştırmayla yapılmış gibi duruyor, bilemiyorum.
Hii çok ayıp, olur mu hiç öyle? Wordpad direkt.

3- İki sayıdır bazı sayfaların renkleri birbirne karışmış olarak buluyorum, bunun sizin değil matbuat hatası olduğunu biliyorum.
Valla napçaz bu matbaayla bilmiyorum (dergi yapalım bence).

4- Mayıs sayısında 6 sayfa birbirine yapışıktı, yine bir matbuat hatası.
O matbaadan olmadı ya… Şey. Öhm. Biz yaptık onu. Öhm. "Nasıl" diye sorma.

5- Devasa Online oyunlar dosyanızda Star Wars: The Old Republic'e yer vermemişsiniz sizi kınıyorum :)
Şöyle diyor Yiğitcan: *"Hiç bilgi yoktu ben onu yazdığım sıralar. Bounty Hunter sınıfı açıklanmıştı en son, Göker de onu LogIn'e girmişti diye hatırlıyorum. Ki hâlâ yok, yeni bir sınıf açıkladılar sadece, Trooper. N'oldu ki?"* "N'oldu ki"sini genel şaşkınlığına bağlayalım Yiğitcan'ın, Trooper hakkında da şunları söylemiş hemen bakalım: "Valla çok abartılıyor gibi geldi bana. Jedi'lara kafa tutabilecek sanırım diğer sınıflar, onu anladım ben." *Posta İdaresi çalışıyor.*

6- Bazı (çoğu) oyunu Steam'de de bulabiliyoruz, bu oyunların tanıtımını verirken Steam'de var diye bir ibare koyarsanız, korsana karşı güzel bir adım olur bence.
Bence bu iyi bir fikir. Hâlâ kendini Türkiye'deki mağazalarla mahkum hisseden oyuncular var çünkü. Bakalım Yazı İşleri de katılacak mı bu fikre? *(Şimdiye kadar birkaç oyun için bu bilgiyi künyede kullanmıştık ama evet, bence de gelenek haline getirmenin vakti geldi çoktan. Buradan tüm yazarlarımıza sesleniyorum -televizyona çıkınca evdekilere el sallayanlar gibi-, bundan sonra künye bilgilerine Steam fiyatını da ekleyelim. Ara başlıkları unutmayalım. Yazının 3,500 karakterden sonrası kesime gider, unutmayalım. Aynı sözcüğü arka arkaya gelen iki cümlede kullanmayalım. -Serp.)*

Söyleceklerim bu kadar, yaptığınız işi takdir ediyorum, başarılarınız için iki dergi almaya devam edeceğim :)
Saygılarımla
Berke Torunoğlu
Sayın Bay/Bayan Berke Torunoğlu, teşekkürler, sizden tam 13 lira alıyormuşuz oley! =)

BAHAR RÜZGÂRLARI

Selamlar, Mehmet'im, "İnce Memed"im,
İkidir neyin yanlış olduğunu anlamamışım. Gmail'in yeni mesaj sayfasına yazıp durduğumu birkaç gün önce fark ettim. Oysaki doğru imlâ ile yazmaya o kadar da çabalamama rağmen işler sarpa sarıyordu. İşbu mektubu Microsoft Office Word ile yazmaya çalışıyorum. İyi kötü yardım ediyor sağ olsun. Tabii anadilim olduğunu iddia ettiğim Türkçeyi yabancı kökenli bir

Gezenti

Deniz "Ghardu" Ünsal



Opeth abiler sahnedeyken çekselermiş çok daha güzel olacakmış ama Deniz "Ghardu" Ünsal ve arkadaşlarının Opeth konserindeki çalışması yine de başarılı. Hem mektuplarıyla hem resimleriyle bu ay Posta İdaresi'nin konuğu olan Denizleri kutluyorum, zamanında yaptığımız "resim gönderirken yanına üç beş satır bir şey yazın" ricamıza uydukları için de teşekkür ediyoruz.

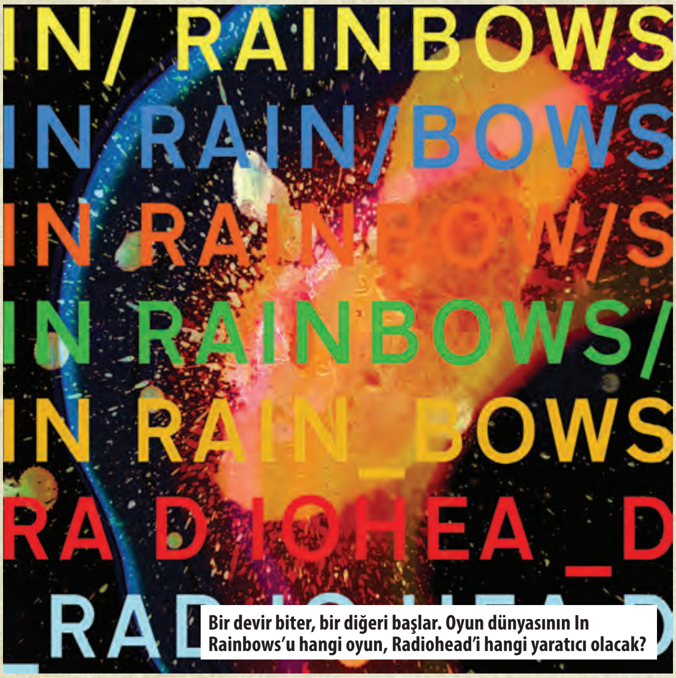
SİZ DE YAZIN…
postaidaresi@oyungezer.com.tr
NE DURUYORSUNUZ YAHU?

yazılımın yardımına muhtaç yazma ihtiyacı hissetmem ne kadar elim ve vahimdir bilemem.
Üstelik o kadar kötü ve sıkıcı bir Türkçesi var ki onun da. Gerçi iyi ki öyle, bir de düzgün yazıyor olsaydı bizim kepenkleri kapatıp gitmemiz gerekirdi.

Hayatımda oyunlarla ilgili ufkumu genişletme işini üstlenen bir dergiyi okumak çok hoş bir duygu. Derginin okunmadık yerini bırakmamak amacıyla her ay altıncı sayfada kırmızı optik medya çiziminin altındaki "Oyungezer DVD sorunları" bölümünü de okuyor olduğum gerçeğiyle yüzleşmek zorunda kaldım. "Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz?" yazıyor orda. Evet yaşıyorum. Hem de her ay. Her ay derginin o kısmını ne yazdığını bile bile okuyorum. Benim sorunum da bu. Test sisteminizin PS3'ten daha güçlü olduğunu da öğrendim. O kara kasanın altındaki yazıları da okuyorum. Neyse ki artık yavaş yavaş bu huyumdan, o kısma göz gezdirip bırakmak suretiyle kurtuluyorum. Sakın oraya başka şey yazmayın. Okumak zorunda kalırım. Okurum da… Yaparım bunu.
Bu ne güzel fanatizm azizim.

Bunları yapmama rağmen hiçbir zaman dergideki goyunları (sağ tıkla>sözlüğe ekle>"goyun") saymaya meyletmedim. Eskiden goyunları doğru sayan(lar) açıklanırdı. (eski?...)
Evet, bir süre sonra herkes sana uydu, kandırdın milleti, kimse saymamaya başladı. Neden yaptın bunu Tahir?

İçindekiler sayfası güzel… Esprili, hoş değdirmeler içeriyor. **[kırp, kırp-MK]** "İçindekiler" bölümünün bile baştan savma yapmamanızı mağrur bir edayla başımı öne birkaç kez eğerek takdir ediyorum. Arka sayfadaki yazarlar kısmına da ilk başlarda dikkat etsem de artık ondan da yavaşça kurtuluyorum. Aslında bakmak lazım... Mesela "Ramon Tamir Atölyesi"ni öyle gördüm. Her ay (yanılmıyorsam) orda farklı bir şey bulmak, küçük bir hazineyi kimse görmeden indiragandi yapmak gibi… Bu hissi çok sevdiğim bir sözle ifade etmek istiyorum: "Mutluluk pantolonuna işemek gibidir. Herkes görür ama sıcaklığını sen hissedersin."
Oha, muhteşem bir sözmüş ve siz de muhteşem anlattınız gerçekten bu durumu. Ramon'un maceraları nereye gidecek siz de merak ediyorsunuz di mi? Edin =)



Bir devir biter, bir diğeri başlar. Oyun dünyasının In Rainbows'u hangi oyun, Radiohead'i hangi yaratıcı olacak?

2009 Türkiye'sinden Dergicilik Manzaraları

Mehmet: İsmi Tahir olan birisine "tahir helvası" demek komik olmaz di mi?
Serpil: Helva herhangi bir şekilde bağlam dahilinde diilse hayır, komik değil.
Mehmet: Ölmüş ama, Tahir yani. O zaman olur mu?
Serpil: =)))
Mehmet: Oley!
Mehmet: *Bu kadar düştüm di mi?*
Serpil: Çok fena hem de.
Mehmet: Komik düştüm ama.

Bir de başka konudan bahsedeyim. Üye olmasam da Oyungezer forumlarına ara sıra bakıyorum. Korsan tartışmaları oluyor. Korsan kopyaların sektörü sıkı kopya korumaları icat etmeye zorladıkları söylenebilir ama işin aslı bence öyle değil. Dağıtıcı ya da yayınlayıcı diyebileceğimiz "Publisher" firmaların azalması, var olanları daha da rahatlığa sürüklüyor. Müzik sektöründe de durum böyle. Az çok bu sektörü takip etmek "zorundayım" ve bağımsız müzisyenlerin son zamanlardaki çıkışının nedenlerinden biri de büyük müzik şirketlerinin hâlâ eski bakkal çakkal zihniyetinde olmaları. Dijital medyaları bir türlü kendi avantajlarına çeviremedikleri için bir sürü bağımsız müzik etiketi (independent [indie] label) ortaya çıktı. Yani artık herkes kendi kendinin çobanı... Bunu hazırlayan da büyük müzik şirketleri… Eğer bir gün çökerlerse kaybeden müzik olmayacak; sadece kendileri kaybedecek.
Kesinlikle katılıyorum. Gerçi sonuç olarak kopya koruma icatları da aynı beceriksizliğe gelip dayanıyor, "okullar olmasa ne güzel yönetirim bu bakanlığı" diyen Milli Eğitim Bakanı'ndan farkları yok büyük şirketlerin bu konuda. Eh, açıkçası benim de çok umrumda değil onların gelecekleri.

İmdi konuyu oyun sektörüne bağlıyorum. Eğer kalan dağıtıcı şirketler de iflas ederse, kaybeden oyunlar olmayacak. Belki "A(?)" kalitede oyun olmayacak ama şimdi buradaki "A" kavramını da irdelemek lazım. İlk çıkan "Space Invaders" oyununu ele alalım. Şu anki standartlara göre çok basit bir oyun. Eğer şu an piyasadaki oyunlar Space Invaders'tan daha iyiyse; biri bu oyunları oynamak için bir market soymaya çalışır mıydı? Ama Space Invaders için bu yapıldı. İnsanların oyunlara bakış açıları zaman içinde oyunların daha ulaşılabilir hale gelmesinden değişti fakat şirketler hâlâ insanların, dağıttıkları oyunlara "Space Invaders"mış gibi bakmalarını umuyor. Durum böyle olunca insanlar da doğal olarak tepkilerini veriyor. "Korsan" talep edenin bir tepkisidir. "Bize öyle biricik bir deneyim vaat edin ki onun için kenarda köşede biriktirdiklerimizi harcayalım. Fakat bize zaten şu anda alternatifi olan ve birçok kez yaşanmış ve tüketilmiş tatlar sunup duruyorsunuz. Üzgünüz, biz bu filmi daha önceden görmüştük" diyor. Kasetin popüler bir medya olduğu zamanlarda korsan yok muydu? Ama sanatçılar "milyon" adette kopya satabiliyordu. Çünkü saygı duyulurdu onlara. Şu anda bir oyun dağıtıcısı, satışları iyice azalmış bir oyununu bedava dağıtsa insanların hem saygısını hem de güvenini kazanabilir. "Command&Conquer veya GTA I ve II gibi örnekleri de var ama çok az. **[kırp, kırp –MK]** Oyun dağıtıcıları mahalledeki topa sahip olan tek çocuklarmış gibi oyunun kendi koydukları kurallarla oynanmasını şart koşuyor. Ama artık öyle değil. Müşteriye "Orijinal oyunlara bir sürü kopya koruması koyduk çünkü sen potansiyel bir korsancısın. Bu oyunu seversen arkadaşlarına vermeyeceğin ne malum?" gibi yaklaşılırsa, müşteri der ki: "Varlık sebebin olan beni hor görüyorsun ama ben olmazsam sen de olamazdın. Ama sen olmazsan ben pek tabii olabilirim. Önce "ben" vardım, "sen" değil. Uyarılarıma kulak asmazsan "sen" yok olursun. Senin yokluğunda nasıl seni yaratmayı becerebildiysem ilk başta, tekrar da yapabilirim." Bence oyun sektörü tükenip küllerinden doğmadıkça birkaç istisna haricinde eski zamanlar yakalanamayacak. Dünyanın nüfusu artıyor ama Süper Mario' nun rekoruna ulaşılamıyor. Suçu insanlara atmak en iyi ihtimalle "saflık" olacaktır.
Bunlara da yürekten katılıyorum. Sektörden iyi şeylerin çıkması için illa toplu yıkıma gerek yok, iyi şeyler de çıkıyor zaten ama kesinlikle farklı yapma biçimlerinin, kullanıcıyla farklı ilişkilerin kurulması şart.

Yine bu özenle nice dergiler çıkarmanız dileklerimle ve artık grip olmamam münasebetiyle hepinizi öpüyorum.
Bu çok güzel ve çok uzun mektup için teşekkürler Tahir, senin mektup yüzünden şanzımanı dağıttı Posta İdaresi ama bence değdi. Sevgiler.

5 ay daha dayanırsam ve siz de benim idareciliğime dayanırsanız, birlikte üçüncü yılımızı doldurmuş olacağız. Vay be, değil mi? Güzel mektuplar oldukça çok seviyorum bu işi, güzel mektuplar yazın, güzel güzel paylaşalım. Sonra müzik çalsın biraz, hava aydınlansın, myxomatosis'lerimize ağlayalım.

Günaydın Posta İdaresi okurları,
K. Mehmet Kentel

Bir Ayıbın Anatomisi

AYIP:
Geçen Sayının Ayıpları Kayıp!
NASIL:
Serpil: Arkadaşlar ayıpları saydınız mı, herkes kendi baktığı alanlarda geçen sayıda kaç ayıp olduğunu söylesin.
Berkant: 11...12...13, evet 13
Serpil: Öhöm. Çokmuş? Damla sen kaç saydın?
Damla: Valla 19-20 de benden çıkar.
Serpil: Amanın, n'oluyor? Kaan sende durum ne?
Kaan: Valla Sanayi'de hiç yok ama sizin bölümlerde 47 tane gördüm.
Serpil: Bütün bunları duyurmak için 10 sayfa "Geçen Sayının Ayıpları" yapmamız lazım. Hayır! Bu böyle gidemez! Bundan böyle tek bir ayıp olacak, o ayıp da bizim olacak, koymuyoruz Geçen Sayının Ayıpları'nı! Oh be! Salabiliriz artık...

EnSevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

My name is MUDER. For we are

(inhales)

many.

keeley hazel için yaklaşık 4.580.000 sonuçtan 1 - 10 arası sonuçlar (0,21 saniye)

BauuaAAAAWWHHHH!!! (ağzından uçuşan bir sürü böcük müdür yarasa mıdır artık her neyse --siyah ruh (küçük ama bir sürü) diyelim (o ne demekse)--) ("Ruh diye bir şey yoktur, bu çocuklar korksun diye, öcü gibi, Michael Jackson gibi, büyüklerin uydurduğu bir şeydir" diyen Bart Simpson'ı ve bu sözünü yıllar önce 101'e giriş yapmış beni saygıyla anarak..)

Esselam. Selamın eserek verileni yani. Nasıl esiyor anlatamam. Haziran geldi hoş geldi beş gitti derken (her ay biraz daha gecikerek teslim ettiğim EnSevdiğiM.'i, sonunda bu ay, gelecekten, derginin Haziran sayısı çıktıktan sonra yazıyorum. Heyloo. Okumakta olduğunuz bu satırlar, bir başımıza gelmeyen bunun kalmış olması gibi burada, aslında yok. Bu parantezden öncesi ve evet, şimdi yazının sonuna bakıp açılmış olan bu parantezin gerçekten kapanmış olmasının da fazla bir önemi olmayacak.
Onun için şimdi hepimiz ne kadar zevk alırsak o olacak.

Gerçekten.

Neyse ki, olunabilecek en güvenli yerdeyiz.

Bayanlar Baylar, MUDER'in hazırlayıp sunduğu EnSevdiğiM. Haziran 2009'a hoşgeldiniz.
Evrim süreci içinde kaçmayı, korunmayı ya da fiziksel olarak savaşmayı sağlayan kanatlar, pençeler, büyük adaleler ve benzeri araçlardan yoksun olan ya da bu tarz araçları zayıf konumda bulunan canlıların sinir sistemlerinin çalışması ve tepki gösterme mekanizmaları farklı ve yoğun bir gelişme göstermiştir. Kanadı, pençesi osu busu çok gelişmemiş veya zaten olmayan yaratıklarda, denge kurulabilmesi için beyin (diğerlerine oranla) devasa büyüklüğe ulaşmıştır. İnsanın da içinde olduğu bu yaratıklar kendi aralarında anlaşabilmek için özel bir kod, bir araç geliştirmişlerdir. Biz buna günümüzde her ne kadar dondurma yalarken de kullanıyor olsak bile dil diyoruz, konuşma diyoruz.
İsterseniz, bunu, bu seferi, bu EnSevdiğiM.'i, "aramızda" tutabiliriz. Çünkü bu, sadece belirli sayı ve sınırlı azınlık için, tek tek ortaya çıkan reaksiyonların birbirleriyle ilişkilerinin onların toplamından ibaret olmaması gibi, açık ki, şimdi, hemen burada olmakta.

Şöyle ki;

Uykudayken kontrol edilemeyen ya da bilinçdışı etkiler, dürtüler uyarınca harekete geçen, gen matrisleri boyunca gezeleyen (kendi kendinin Oyungezer'i? Belki. –Goyun'u? Neden olmasın.) tüm kaydedilmiş anıları uyaran bir RNA sentezi oluşur. Uyarı alan tüm kayıtların beyin kabuğunda yarattığı çağrışımlar ve kendilerine benzeyenleri, bilince çağrılır.

"İnek su içer. Su için hayatın kaynağı falan da derler ama yine de inek su içer."*

Bizlerse hem su hem de süt içeriz. Elimizi ateşe, aleve uzatınca yandığını görüp çekeriz. Genelde bir daha yapmayız. Biliriz ki elimiz yanacak acı duyacağızdır. Günlük yaşamda da farklı olaylara, farklı olaylarla, başımıza gelen değişik durumlarla ve durumlarda farklı tepkiler geliştiririz. İkinci ve daha sonraki tepkiler genelde daha "uygun" olur. Her tepki, önceki deneylerden elde edilen tecrübelerden daha farklı olabilir. Bu tepkilerin tümünün birbiriyle olan ilişkilerini anlamak, bu karşılıklı etkileşim, öğrenmeyi ortaya çıkarır. Öğrendiğimiz şeyleri, proteinle sabitleriz. Bunu daha somutlaştırmak, daha basite indirgemek için, beynin dış zarına, her şeyi Memento'da vücudunun her yerine dövme yaptıran (unutmamak için) amca gibi ("bugün ayın kaçı hacı, EnSevdiğiM. Ayın en son teslim edilen sayfaları olmasın, olmasın, olmasın" –belden aşağıya doğru büyüyüp eko yaparak- gibi.) yazdığımızı, kaydettiğimizi düşünelim. Yazdığımız şeyler öğrendiklerimiz, ne ile yazdığımızsa proteindir.
Süt ve süt ürünlerinde bol miktarda protein vardır ama bu, bütün bunları sütün yaptığı anlamına gelmez. Ancak, süt içenler daha uzun boylu olurlar.

Genelde..

Uykudayken beyin kabuğunda yaratılan çağrışımların kendilerine benzeyenleri bilince çağırması olayına "rüya" deriz. Hayatta öğrenip beyin kabuğuna yazılan en önemli şeylerden biri de, biriyle yatıp sabah uyandığınızda size uzun uzun rüyasını anlatmasının inanılmaz sıkıcı olduğudur. Sonra da örümcek bunu yimiştir de efendim ben gelmişimdir de uzaya kaçmışızdır da bilmem ne. Bir, bana ne. İki, sana ne. Bunun yüzünden uzun yıllardır kimseyle yatmayan veya bekar yaşlanan insanlar biliyorum. Elimde belgeler var. Hatta kendisinin beyin zarından direk CAPS alıp videosunu ekleyebilirim (istek gelirse).

Emeğine sağlık Tanrı'nın bu konuya eğilen bir lütfu mudur bilinmez, uyanınca rüyaları ya hiç hatırlayamayız, bilemeyiz ya da çok az bir kısmını hatırlayabiliriz. Geçer.. ya da parça pinçik bir kısmını hatırlayabiliriz. Nükleikasit dağılır, ortaklık biter. Çoğunlukla da, hatırlanan "küçük"





kısmın hatırlanma süresi, 20-30 dakika sürer. Hiçbir rüyayı uyandıktan sonra tamamen hatırlayamayız. Çünkü uyku sırasında ortaya çıkan bu bilgiler, proteinle sabitlenmemişlerdir. Süt yoktur, inek uyumuştur, Goyun bizizdir ve gördüklerimiz hafızaya aktarılmamışlardır. Ne tuhaf değil mi? Ve ne büyük bir ödül. Kimbilir ne saçma şeyler görmüştük ve hatırlasak bilsek uyanık halimize ve insanların uyanık hallerine ne büyük zulüm olurduk.

Bu bilgiye dayanarak, başka şeyler konuşmayı, dinlemeyi, okuyarak onlarla da etkileşime girmeyi başka bir EnSevdiğiM. ya da EnSevdiğiM.'le aynı şey sanabilirsiniz. Bunun, ne farkı var, yaşadığımız, yaptığımız, okuduğumuz gördüğümüz bildiğimiz diğer bir şeyden derseniz, birincisi EnSevdiğiM.'i MUDER Sunar, ikincisi, siz buradayken diğer her şey rüyadır.

Pozisyonunuz, sonraki iki dakika için güvende.
Hazırsak, başlayalım.

Ben yanımda Pink Floyd getirdim.

"Modem tanım olarak "Modulator" ve "Demodulator" kelimelerinin birleşiminden üretilmiştir. Bilgisayar ortamında veriler dijitaldir, yani 0 ve 1'lerden oluşur. Bu 0 ve 1'leri farklı bir yerdeki bir bilgisayara aktarmak ve paylaşmak gerektiğinde modem kullanırız. Modemler bilgisayarlardan gelen dijital verileri, 1 ve 0'ları yani, telefon hattı üzerinden iletilebilmek için gereken analog sinyallere çevirir. Karşı taraftaki modem bizim göndermiş olduğumuz bu sinyalleri tekrar dijital hale yani 0 ve 1'e çevirir."

Üflesem ne gider acaba.

Google, Gmail ile mail'lerimizi tutuyor. Sanırım çok çok büyük bir çoğunluk silmiyordur mail'lerini. Silse de ne farkeder zaten, Google'ın server'larında kalıyor mail'ler. Calendar ile, bizde pek yaygın olmasa da kullanımı, toplantı saatlerini, kiminle nerede buluşacağımızı veya neler yaptığımızı saklıyor. Docs ile, dokümanlarımızı, en son hizmetlerinden biri olan Latidute ile bulunduğumuz yeri, şimdilik Amerika'da ve kısıtlı da olsa kullanımı, yine diğer Google hizmetleri gibi ücretsiz olarak, Voice ile de tüm telefon numaralarımızı, evi, işi, cebi vs neyimiz varsa tek bir numara altında toplayıp, yönlendirme, sesli mesaj ve mesaj kaydı gibi hizmetlerle telefon görüşmelerimizi..

1'ler ve 0'lar..

Bütün bunlar bizim o evdeki, işteki, köşedeki, bilgisayarın arkasındaki, artık her nerdeyse işte o modemle gidiyor ve geliyor. Öyle mi..

Herhangi bir ders ortamında ya da biri sorunca, bir arkadaşı bile olabilir insanın, illa hocadır profesördür bir şey olması gerekmiyor, modem nedir pehlivan diye, biraz olsun teknik bir şeyler de söylemek isterse ("eve intörnet aldım hanım masaya bir tabak daha koy bu akşam" yerine) ancak bunu der erkişi herhalde. 1'ler ve 0'ları işte analog ee karşı tarafa üü .. Tamam da ne, ve daha da önemlisi, nasıl?

Az çok Alexander Graham Bell'i biliyoruz. Hatta kimimizin kibrit kutularının ortasını delip iple, telle falan, birbirine bağlayıp "telefon" yapmışlığı bile vardır belki. Benim zamanımda okullarda öğretirlerdi (Köy Enstitüleri gibi ve kadar değil elbet). Telefon yapmış adamım yani. Kamerası yok denecek kadar azdı (1 pikseldi o da ucunu delince düşmüştü) ama o çağda zaten doğru düzgün kamera da yoktu.

İşte o telefondan, hani ortasını deldiğin iki kutuyu iple bağlayıp birine bağırdığından ve diğer yandan, uzaktaki kutudan, uzak derken diğer oda vs kadar yani, ipin, telin artık ne malzeme kullandıysan yetişeceği yerden sesinin duyulmasından, Google'a.. öyle mi?

Kaç tane dünya var? Kaç tane zaman var? Kaç tane biz varız? Kaç tane sorusunu bilmediğimiz cevap var..

Jesse James, Bram Stoker, Recaizade Mahmud Ekrem, Selim Sırrı Tarcan ve Alexander Graham Bell 1847'de doğdular. Bell, 1876'da ilk telefon görüşmesini yaptı;

Mr.Watson, buraya gelir misiniz?

O zamanlar, tiyatro, opera, müzeler, bambaşka olsa gerekti. F.C.Barcelona'nın kurulmasına 23 yıl, ilk modern olimpiyatların Atina'da yapılmasına 20 yıl vardı. Televizyonun icadınaysa 47.. Benim doğmama, daha çok.

Ben bunları nasıl biliyorum?

Yazdığım her şey, düşündüklerim, daha önce okuduğum, belleğime yazılan, uyuyunca ben silinmeyen, hep benimle olan, proteinle sütle artık neyle yapıyorsam (mercimek?) sentezlediğim, kafama beynime yumurtama (kafamdaki) fikslediğim bazı kayıtlar bazı başka sıralarla, bazı diğer kayıtlarla etkileşip, bir şekilde çağrılıyor, ortaya çıkıyor. Düşünüyorum. Görüyorum. Burada.. Okunuyor. Anlaşılıyor. Alınıyor. Sentezleniyor. Şimdi.

Anne ben modem miyim?

Google bütün bunları nereye yazıyor?

Nasıl esiyor anlatamam. Serin, fırtınaya müsait ve ıslak bir yaz gecesi. Böyle zamanlarda, bir yolunu bulup girebilen tek tük karınca eve geliyor. Ormanın kenarında ya ev, kocaman besili besili oluyorlar. Biri az önce koşarak geçiyordu sandalyemin yanından. Yalnız. Düştü. Takla attı. Ne acelesi varsa artık kendince.

O karıncanın düştüğü, kendince takla attığı andan biraz daha kısa bir zaman aralığında, bu parantezin içindeki her şey, bu ay aramızda olanlar, birazdan kapandığında parantez, olmuş ve bitmiş olacak. 0,21 saniye sonra, dünyanın kaç metre döndüğü, her bir hücrenin ne kadar elektrik ürettiği, ne kadar daha az ömrün kaldığı, ne düşündüğün, dışarıda rüzgârın kaç metre daha estiği, kime nasıl dokunduğu ve nereye gittiği, 0'lar, 1'ler, 0 virgül 21'ler, tüm sesler, sözler, senle ben bunu ne kadar kendimizden bildiysek, o kadar dünya, o kadar zaman, o kadar insan, o kadar soru ve cevap olacak.

Ne Google, ne gelmiş ne gelecek, hiçbir kişi, kurum ya da kuram, bunları hiçbir zaman tutamayacak. Çünkü burada şimdi olan, 0,21 saniye içinde, bu parantez kapandığında, sende de bende de bir daha asla olmayacak.

Bunları nereden biliyorum. Bu, EnSevdiğiM. Bunları bilmiyorum. Ben MUDER'im. Bu, sensin.
Bu, benim.

Mr.Watson.. Çekilebilirsiniz.

)

** HANCI'dan.. (M.MUDER Derebaşı)*
Kamer Yayınları, 1999

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdiğiM.'leri takip edebilirsiniz.

PIXEL



İYİ Kİ DOĞDUN GAME BOY!



Geçen sayımızda araya kaynamış… Bir özür dileyerek hatamızı bu ay telafi etmeye çalışalım: GameBoy'umuz 20 yaşına bastı (oley). Game&Watch'un da yapımcısı olan Gunpei Yokoi tarafından tasarlanan GameBoy, o günden bu zamana dünyada 120 milyon gibi, bazı ekmek fırınlarının bile asla yakalayamadığı bir satış rakamını buldu. GameBoy Camera dahil birçok aksesuarı da hayatımıza sokan bu ürünü saygıyla anıyoruz.

BAY PAC-MAN VE AYAKKABILARI

Pac-Man'in ilk önce kolu bacağı yoktu. 3B'ye geçince yavaş yavaş uzuvları çıktı! E yıllar sonra kol-bacak bulmuş yumuk kahramanımızın tabii ki onları koruması gerekiyordu ama şimdiye kadar bu konuda bir şey yaptığını duymamıştık. Siz Pac-Man'i en son ne zaman ayakkabıyla gördünüz mesela? Nike buna bir "dur" dedi ve Pac-Man olma hayaliyle yaşayan oyuncuları bir çift pabuç edinmeye teşvik edecek hamlesini yaptı (bir bağcıkla iki düğüm mü). Pac-Man ayakkabıları satışa çıktı. Buralardaki raflara ne zaman gelir bilmeyiz ama gelince bir deneyip görmek lazım.



BU DA NES'İ?

Fare-klavye setlerinin korkunç derecede geliştiği şu dönemde sizlere böyle bir "cihaz" göstermek, kısa süreli baygınlığa yol açabilecekse de bu haberi vermeden edemezdik. Bildiğiniz gibi bazı (S)NES oyunları imleç kullanırdı ve bunu + şeklindeki kontrollerle yönetmek ciddi bir işkenceydi. Nintendo'nun SNES için düşündüğü ve Allah'tan düşünmekle yetindiği fare, şekil A'da görüldüğü gibi! Bize pek konforlu bir şeymiş gibi gelmedi de. Başparmakla o + nasıl kontrol edilecekse artık!



C64 LAPTOP!

C64'ü bir dizüstü bilgisayar görünümüne sokan şahıs Ben Heck. Uzun uğraşlar ve dökülen tonla paradan sonra kendisi C64'ün genlerini bozup, ondan bir laptop yaratmayı başardı ve C64 oyunlarını sorunsuz oynatabilir hale getirdi. Buna benzer Mr. Hyde projeleriniz varsa http://tinyurl.com/benheck adresindeki günlüğü okuyabilir ve ilham alabilirsiniz.



volkan@oyungezer.com.tr

ORADAYDIK… BURADAYIZ…

Değişim değişim dedik, bir anda çok mu yüklendik ne… Sayfalardan başlayan bu istek, ofise de sıçradı. İstanbul'a hem çok uzak, hem çok yakın olan bu yeni yerimizden sizlere dergi yetiştirmekte sanırız ki artık biraz zorlanacağız çünkü yeni ortamımızda kaos hariç her bir şey var! Ofisten sonra ben de kendi evimi taşımaya niyetlendim. Hatta siz bu satırları okurken belki de taşınmış, elektrik, su ve internet dahil hiçbir şeyi olmayan bir evin ortasında yaşamımı sürdürüyor olabilirim. Olsun. Değişim güzeldir.

Bu ay tarihin tozlu sayfalarından Kaan sizler için FPS türünün kökenine indi. Eğer FPS kültürünüz Counter-Strike'la başladıysa, bu dosya konumuz tam sizler için. İlk Gözağrım da sizler tarafından oldukça beğenildi, en azından sadece beğenmiş olanlardan yorum geliyor (sevmediyseniz de kendi aranızda fısıldaşmayın, bize de haber verin). Bu ay da N.E.M.'in mimarı Göktuğ "ilklerini" hatırlıyor. Yine birbirinden ilginç haberler, eski-yeni kavgaları, iki dinozorun maceraları derken bir bakacaksınız ki bu sayı da bitmiş. Ama merak etmeyin, siz bunları okurken, biz çoktan Temmuz sayısına başlamış olacağız *(Atma Volkan, dergi biter bitmez çimenlere uzanıp karıncalarla sosyalleşeceğini kendi kulaklarımla duydum -Serp.)*

Biz burada hâlâ biraz üşüyor olsak da yaz aylarına resmi olarak girmiş bulunuyoruz. Belki çıkacak oyunların sayısı ve kalitesi yükselmeyecek bu aylarda ama en azından konserler, festivaller ve sinema salonları canlanacak. Elbette sağlam bir bütçe de gerekiyor bunlara. Biraz ekonomi yaparak umarım dilediğiniz her etkinliğe katılırsınız. Şahsen ben Efes One Love, John Oliva's Pain ve Hatebreed saflarında yerimi alacağım. Temmuz'a da sağ çıkabilirim umarım.

Pixel'e tekrardan hoş geldiniz o zaman. Hemen sol taraftan başlayabilirsiniz sayfaları yemeye. *Ben tercihimi yeşil erik + tuzdan yana yapacağım* diyorsanız, iyi seçim, biz de farklı değiliz zaten :)

AYIN ÖNERİLERİ:

- > **Röyksopp** konseri izlenir
- > **Terminator: Salvation** ilk gün ilk seansa gidilir
- > Marilyn Manson-**The High End of Low** albümü dinlenir

Guru Meditation #0100000C.000FE800

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Futbol oyunu gibi, ama değil de gibi...
Doksanlı yıllarda futbol denince iki oyun akla gelirdi: *Kick Off* ve *Sensible Soccer*. Uzun yıllar boyunca gönüllerin tek futbol oyunu olan Kick Off'u popülerlik açısından bugünkü PES ile karşılaştırırsak herhalde hata yapmış olmayız. Kontrollerdeki rahatlık, oyuncuya verdiği "gerçekten futbol oynuyormuş" hissi bambaşkaydı. Kim bilebilirdi ki bir gün Sensible Software adında bir İngiliz firması çıkacak ve kendi futbol oyunuyla koskoca Kick Off'un tahtını sallayacak? Bugün bile retro ortamların vazgeçilmez tartışmalarındandır; "Kick Off mu daha iyi, Sensible mı?"
Kesinlikle bir futbol hastası değilim. Hatta bırakın hastalığı futbolla ilgim pek yoktur. Doğduğumda nüfus kağıdıma "Beşiktaş" yazmışlar ama Metin-Ali-Feyyaz'da ve "fitbol" diyen Süleyman Seba'da kalmış benim Beşiktaşlılığım. Dolayısıyla Kick Off, PES hiç fark etmez, hazzedemiyorum futbol denen oyundan.
Ama Sensible? Sensible başka.
Benim gönlümde Sensible'ın yeri bambaşkadır. Neden? Bir kere Sensible'da fizik kuralları işlemez. Orta sahadan vurulacak kafalar, kornerden atılacak plaseler, onlarca metre uzaktan yapılacak aşırtmalar, her şey ama her şey gol olabilir. Sonra Sensible'ı iki kişi oynamanın tadı bambaşkadır. Oyunun kontrolleri inanılmaz basit olduğundan (bir kol ve tek bir tuş) oynamak için diploma gerekliliği aranmaz. Örneğin şut atarken joystick'i büktüğünüz tarafa falso verir, geriye çekerek aşırtma yaparsınız. Bir kere bağımlısı olduktan sonra bırakılamayacak oyunlardandır Sensible ve aradan geçen onca seneye rağmen hâlâ daha son derece popülerdir. İlk defa Amiga'da çıkan Sensible Soccer, nasıl bugün PES konsol alma sebebiyse, doksanlarda insanların Amiga alma sebeplerindendir.
Bilgisayarda Amiga ya da DOS emulatörleriyle oynayabileceğiniz oyun aynı zamanda Xbox Live'da orijinal haliyle satılıyor. Ben her ne kadar joystick nedeniyle Amiga versiyonunu tercih etsem de, olur da Live'da Sensible takılırsanız mutlaka benim de haberim olsun.





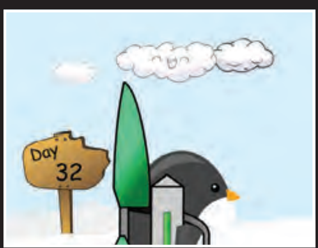


ESKİ VS. YENİ

1980'lerde spor arabayla kızlara hava atma modası peydahlanmıştı. Kendine bir kız arkadaş edinmek isteyen paralı erkekler kolay yolu bulmuştu da peki ya garibanlar? Onlar bizdik, oyun oynuyorduk ve 1986'da Sega sayesinde OutRun ile hemen yanındaki kız arkadaşına Ferrari'siyle hava atan bir şoförle tanıştık. Lotus'tan sonra arcade yarış tadı hiç bu kadar güzel olmamıştı. 16 rota, beş farklı son, harika parkurlar… 2006'daysa oyunun Coast 2 Coast isimli devamı geldi. Bir nevi ilk oyunun modernize edilmiş haliydi ama ne oynanış keyifliydi, ne de o arcade ruhundan eser kalmıştı. Kötü değildi oyun ama kesinlikle bir şeyler eksikti. Beş platformda da yer alan oyun sonuç olarak eski OutRun'cıları çok da memnun edemedi. Online desteği de olmasa yüzüne zor bakardık! Hıh!

PİKSELİZASYON

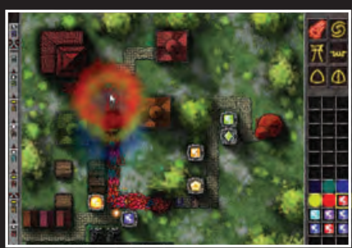
PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



LEARN TO FLY
KİM DEMİŞ PENGUENLER UÇAMAZ?

Biliyorsunuz ki penguenler uçamaz. Ta ki uçmaya azmetmiş bir penguen ortaya çıkana kadar… Oyunumuzdaki penguen bu konuda epey hedef büyütmüş durumda. Biraz da yardım alarak 6000 feet uçmaya çalışıyor. Her başarılı uçuş daha fazla para demek (doğa belgeselinden ekonomi simülasyonuna ani geçiş). Bu paraları da roket, roket yakıtı, kanat, rampa yüksekliği, havada durma ve hız özelliklerini güçlendirmek üzere harcıyorsunuz. Tabii ki hedefiniz en kısa sürede amaca ulaşmak. 6000 feet uçmayı başaramadan oyunun başından kalkan bizden değildir! Ben 30 günde ilk denememde uçmayı başardım.

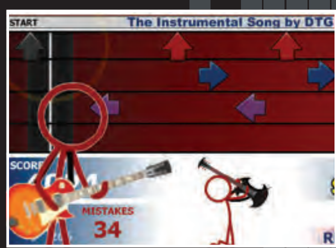
http://tinyurl.com/ndk84g



GEMCRAFT: CHAPTER ZERO
KULE SAVUNMADA SON NOKTA

Defense Tower oyununu burada önermiştik. Şimdi yine aynı mantıkla işleyen ama biraz daha çetrefilli, biraz daha bağımlık yapan, uzun soluklu başka bir oyun daha öneriyoruz: GemCraft. A noktası yaratıkların çıktığı, B noktası da ulaşmaya çalıştıkları ve sizin de asıl korumanız gereken yeriniz. Bu yol üzerine kuleler inşa edip içlerine mücevher yerleştiriyorsunuz. Mana ve tecrübe puanlarınızla bu taşlarınızı ve geri kalan özelliklerinizi geliştiriyor, en son düşmana kadar zorlu bir savaşa giriyorsunuz. Oyun uzun olduğu için kaydetme özelliği de bulunuyor. Strateji seven Flash oyun hastalarına mutlaka öneririz.

http://tinyurl.com/c6sudk



SUPER CRAZY GUITAR MANIAC DELUXE 3
MİNİ GUITAR HERO KARŞINIZDA

Guitar Hero tarzı müzik oyunlarını zaten oynuyor veya en azından uzaktan seviyorsanız, bir de bu oyuna (ismini bir kez daha yazacak kadar manyak değilim) bakmanızı öneririm. Şarkıların melodisine ve seçtiğiniz zorluk seviye göre değişen ok tuşlarına tam zamanında basarak ilerleyebildiğiniz bu oyun (evet o oyun hâlâ) tam bir baş belası! Hep daha fazlası, hep daha iyisi derken saatlerinizin nasıl geçtiğinin farkına varamayacaksınız. Fark ettiğinizde ise su toplamış parmak uçları size bakıyor olacaklar. Sonra mı? Biraz daha oynamaya devam edeceksiniz!

http://tinyurl.com/58nl8v



DERS 02:

FPS OYUNLARI TARİHİ

VE ID DOOM'U YARATTI... -KAAN ALKIN

Bilgisayar oyunları tarihi en az insanlık tarihi kadar ilginç ve baş döndürücü bir konu. Tarih dendiğinde belli bir yaş grubunun suratını ekşittiğini hissedebiliyorum. Hayır, resmi ya da milli olan tarihten bahsetmeyeceğiz (hoş, okuldaki tarih de benim en sevdiğim derslerden biriydi). Bilgisayar oyunları tarihi, siz fark etmeseniz de insanlık tarihini ciddi bir şekilde ve derinden etkiliyor. Bu yazıda elbette ben kendi adıma konuşacağım daha çok ama bugün pek çok alanda kullanılan teknolojilerin büyük bir kısmının nasıl ve neden geliştirildiğini de söylemiş olacağım bu vesileyle. Kâğıt kalem hazır mı?

First Person Shooter oyunları tarihi denince aklımıza ilk gelen oyun elbette *Doom* oluyor. Ancak kendisi aklımızı başımızdan alan ilk FPS olsa da, türünün tarihteki ilk örneği değil. Aslında ilk FPS hangisiydi sorusunun yanıtı da biraz karışık. 1973-74 yıllarında ortaya çıkan *Maze Wars* ve *Spasim*, NASA çalışanlarını ve gezegendeki yaklaşık 1000 bilgisayarı birbirine bağlayan ve çok oyunculu platformların ilk örneklerinden biri olan Plato Network üzerinden oynanan oyunların başında geliyor. Ya da öyle bir şeyler. Henüz doğmamış olduğum yıllarda, Mars'a yolculuk planları yapan amcaların oynadığı oyunlar beni zaten pek ilgilendirmiyor. FPS tarihini de böylece kendi üstümden anlatma inadımı sürdürmüş oluyorum.

YAĞMURDAN ÖNCE

Acaba FPS'ler hayatımıza girene kadar biz neyle avunuyorduk? Doğrusu bu soruya net bir cevap bulabilmiş değilim. En belirgin anılarımız sırasıyla Sinclair, Amstrad, Commodore64 ve Amiga500 başında geçen o aklı evvel yıllarımız. *Zorro*'lar, *Green Barret*'lar, *Emlyn Hughes International Soccer*'lar, *North&South*'lar her ne kadar o yılları anlamlı hale getirdiyse de 1992 yılında *Wolfenstein 3D*'nin hayatıma girmesiyle garip bir hisse kapıldığımı hatırlıyorum: Meğerse daha önce hiç oyun oynamamışım...

1993 yılına kadar *Wolfenstein*'la oyalandık ama o yıl bir şeyler tekrar değişti. id Software tarafından geliştirilen *Doom,* 3 boyutlu grafikleri, çok oyunculu becerileri ve döneme göre aklımızı başımızdan alan görsel mucizeleriyle hem heyecanlı hem de ürkütücü bir oyundu. Herkesi ele geçirdi, ben hariç. Yeni doğan bu türe anında bağlanmamı sağlamış olsa da aradığım oyun *Doom* değildi. Nitekim *Duke* -R.I.P.- *Nukem 3D* çıktığı gün benim için *Doom* bitti. Oyun o güne kadar gördüğüm tüm FPS'lerden çok daha eğlenceli ve heyecanlıydı. Kendi serisinin önceki iki oyunundan farklı olarak kahramanımızın karakteri ve tarzı çok daha belirgindi artık. Fakat oyunu benim için asıl unutulmaz yapan şey LAN seçeneğiydi.

Çocukluğumdan beri yakın olduğum bilgisayar dünyasıyla lise yıllarımda çok daha fazla içli dışlı olmuştum ve artık hem ben hem de arkadaşlarım için başka bir dünyayla tanışma vakti gelmişti. İşte bunu gören 3DRealms'ın sayesinde ilk gerçek LAN partilerimizi *Duke Nukem 3D*'nin hayatımıza girmesiyle yaptık diyebilirim. Hatta bazı arkadaşlarım işi abartıp yerleştikleri öğrenci evinde sırf bu sebepten nüfusu 8'e tamamlamış ve okulu bitirip mühendis olacaklarına hardcore oyuncu diploması almışlardı. Lise hayatımızı ekmek arası patates yiyerek geçirmiştik, üniversite yıllarımız da böylece FPS kovalayarak geçti.

ON YÜZ BİN POLİGON YUTMAK

1996 sonrası FPS türü gerçek anlamda tırmanışa geçti. Bu yıla kadar 3B ibaresine sahip pek çok FPS yapılmıştı, popülerliği arttıkça daha çok yapımcı bu türde ilginç fikirler üretme telaşına



düşmüştü ama devrim denecek değişikliği yapan yine id Software oldu. 22 Haziran 1996'da çıkan ilk *Quake* daha önceki FPS'lerin aksine sprite'lar değil poligonlar kullanıyordu ve bu, türün görsel anlamda bambaşka bir yolda ilerlemesi anlamına geliyordu. Yeni teknoloji sürecinin ilk adımı olmasına rağmen *Quake*'i asıl özel yapan "FPS türü"nün gerçek anlamda tanımını belirlemesi oldu. Hızı, şiddeti, online oyun modları derken *Quake* hem kısa sürede çok popüler hale geldi hem de ilk ciddi online toplulukların oluşmasına önayak oldu. Bu yıllarda Türkiye'nin internet altyapısı henüz emekleme döneminde bile değildi. Online turnuvalarda başarılı olmak bir yana, oralarda boy göstermeniz dahi mümkün değildi. Yerli sunucularda bile oyunu 800 ping'le oynayabildiğim zaman seviniyordum ama attığınız roketin havada asılı kalmasını seyretmek gerçekten de pek eğlenceli değildi. "56k modem alacağım ağabey, kaç para" günlerine kadar da bu böyle devam etti. *Quake*'in hayatımızdaki bir diğer etkisi de bilgisayarlarımızı güncelleme ihtiyacını doğuran ilk oyun olmasıydı. Özellikle ekran kartı piyasası bu sayede oldukça hızlı gelişti. Yani 12 senedir bir değişiklik yok işin bu bölümünde. *Quake* için bilgisayar güncelleyene kadar *Hayalet Avcıları*, *Civilization*, *Budokan*, *Street Rod*, *Test Drive* ve benzeri oyunlarla idare ettiğimiz günleri de *(Cık cık, Civilization'a idare etmek dedi -Serp.)* unutmadık elbette.

FPS oyunlarıyla bağım ilk kez 1997'de koptu. Hayatıma çok daha farklı bir oyun girdi o dönemde, *NHL 97*. Sokakta ve buzda yaptığım sporu, bilgisayar başında boşlayacak değildim herhalde. Bir lige sardırıp kendimi uzun süre unuttuğum çok olmuştur. Fakat bu ancak bir yıl kadar sürebildi. 1998 yılında önce *Quake II*, ardından da *Half-Life*'ın gelmesiyle FPS-Kaan ilişkisi bir daha canlandı ve hiç olmadığı kadar sıkılaştı. İnternet daha kolay bulunan, daha bilenen bir şey haline geldiğinden oyun oynamak da nispeten daha kolay ve eğlenceliydi. Tüm bunların, hayatımın tamamını etkileyecek olan *Counter-Strike* günlerine hazırlık mahiyetinde olduğunuysa o günlerde henüz bilmiyordum.

SAD BUT UNREAL

1998 yılının diğer bir önemli olayı *Unreal*'ın çıkışıydı. *Quake* oyun motorunun ilk ve en büyük rakibi de böylece doğmuş oldu. Sağlam grafiklerinin yanında daha başarılı bir yapay zekâya ve tek kişilik oyun moduna sahip olan oyun, *Quake* karşısında tutunmayı bildi. *Unreal*'ın yapımcısı Epic, 1999 yılında ilk *Unreal Tournament*'ı piyasaya sürerken, id yeni nesil yıldızı *Quake III*'le online ortamları bir kez daha sarstı. Profesyonel oyun-





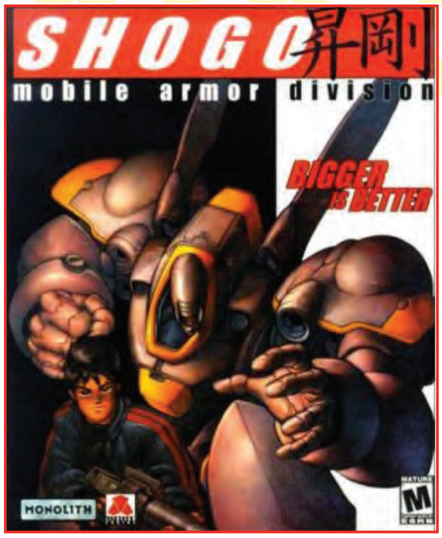
culuk para etmeye, insanlar bilgisayar başında kariyer peşinde koşmaya başlamıştı.

Ancak bu oyunların hiçbiri *Half-Life*'ın sunumu ve atmosferiyle boy ölçüşemedi. *Starsiege: Tribes*, uzun süre internet üzerinden oynadığım bir diğer oyundu. Yüzlerce insanı bir araya getirebiliyor olması gariban bağlantıma fazla geldiğinden pek bir şey anlamıyordum ama bu kadar büyük bir kalabalıkla bu tür bir oyun oynamak halen çözemediğim ilginç bir haz veriyordu. Türün doğumundan beri DVO oynuyor olmamın da etkisi büyüktür sanırım. O da uzun sürmedi elbette. Orijinal oyun zihniyeti yeni yeni oturmaya başlamış olsa da memlekette oyun bulmak halen oldukça zordu.

Half-Life'ın efsanevi modifikasyonu *Counter-Strike* da 1999 yılında kullanıcılarla buluştu. Yapımcısı Guzzman, milyon dolarlık iş sahibi olup Valve ekibine katılırken, yıllar boyunca gözümüzün başka oyun görmesine engel olmayı da başardı. Online topluluklar ülkemizde de hiç olmadığı kadar büyüdü. Uluslararası turnuvaların sayısı artarken profesyonel oyuncu kavramı da iyice yerine oturup bir türlü yükselemeyen bizlerin canını iyice sıkmaya başladı.

Serpil'in telefondaki sesi, "Tuğbek sana bir şey söylemek istiyor" dediğinde "Türkiye'de profesyonel oyunculuk" kavramından umudu kestiğim günlerdeydim. Hiç beklemiyordum ama Tuğbek öyle bir şey söyledi ki 10 yıldır hep beraberiz şükür. Dergiye katılmamın ardından, kan kusturduğum yurdum *Counter-Strike* oyuncuları da rahat bir nefes almış oldu. Bizim oyunculuk da yalan oldu kısa sürede.





HALO (VE BAYBAY)

Konsol piyasasını elinde bulunduran Sony, 2000'li yılların başında Microsoft'un bu alana el atmasıyla ciddi bir rakip sahibi oldu. Bana göre FPS tarihinin en fos oyunu *Halo*, yapımcısı Bungie'nin Microsoft tarafından satın alınması üzerine Xbox'ın ilk yıldızı olarak karşımıza çıktı. "Aaaa bump maping var be oyunda" dedirtmesi dışında da üzerimde zerre etkisi olamadı. *Call of Duty*, *Man of Honour*, *Battlefield* gibi yeni fikri mülkler 2000'lerin FPS kültürüne damgalarını vururken, türlerin birbirine karışmaya başlaması türü ufak ufak melezleştirmeye başladı. *Serious Sam*, *Painkiller* gibi muhteşem oyunları beyinsiz FPS olarak adlandırmaya başladık. Kendimizden de utanmadık üstüne üstlük. 2000'in başında karşıma çıkan ve tekrar tekrar oynadığım *Deus Ex* kadar hiçbir oyun da iz bırakmadı bende. *System Shock*'ların devamı kabul ettiğim oyunu bugün olsun yine oynarım. Yıllar sonra bakıp bunu söylememin bir sebebi var. Evet, çoktan klişe haline geldi ama ilk günkü kadar gerçek: "Eski FPS'lerin tadı yenilerde kalmadı." Örneğin *Call of Duty 4* için ofiste dolanıp "süpeeeer" diye diye milleti daraltmama rağmen aslında hiçbir zaman *S.H.O.G.O.* kadar eğlendirmedi. *Crysis*'in grafiklerinin muhteşemliği bile hiçbir zaman *Terminal Velocity*'nin dandik görüntüleri kadar etkilemedi beni.

Romero, Carmack, id, 3DRealms, Monolith ve daha pek çok ismi de aklımıza kazıdı FPS'ler. Bu isimlerden bazıları hiç hatırlamak istemediğim, bazıları da asla unutmayacağım anılarımın başkahramanları olarak hayatımda yer etti. Cerrahlık eğitimi alan doktorlar el-göz koordinasyonunu geliştirmek için piyano çalmak yerine FPS oynamaya başladığı günlerde "dünya bizi anlar artık biraz olsun" demeye başladık biz de, ama anlamadılar. Oyunlarla ilişkilendirilen şiddet haberlerinin popülaritesini asla yakalayamadı böyle şeyler. Sanki bilgisayarın icadından önce kimse kimseyi öldürmemiş, soykırım yapmamış, binlerce hatta milyonlarca insanı göstere göstere katletmemiş gibi… Oyunlar için geliştirilen teknolojilerin gündelik hayatlarını nasıl etkilediğini, yaşam standartlarını nasıl yükselttiğini, bir yandan hayatı kolaylaştırırken bir yandan da sağlık, üretim vb. alanlarda zamanı nasıl hızlandırdığını göremediler. Fakat hayat uzun, görecekleri bir gün gelecektir.

GÖKTUĞ YÜKSEL

İLK GÖZ AĞRIM



Yıl 1987, aylardan Haziran, günlerden Cumartesi. Sadece 7 yaşındaydım ve çok iyi hatırlıyorum, babam ve dayım tarafından "doktor sadece pipine bakacak" bahanesiyle bir binadan içeri sokulmuştum. Eninde sonunda o günün geleceğinden ve sünnet olacağımdan zaten haberim vardı ancak benim gibi enginlere sığmayan taşan bir çocuğu planlı olarak oraya götürmek pek mümkün olmasa gerek, sürpriz modunda götürmüşlerdi... Babam arkamda, rahmetli dayım da yanımdaydı, ben adam pipime bakacak diye beklerken doktor oradan yurtlardaki demir dolaplara benzer bir dolap açmaz mı? Dolabın kapağı baştan aşağı çeşit çeşit makasla doluydu, bunu gördüğüm anda başıma gelecekleri anladım. Çırpınmaya başladığımda babamın omuzlarımdan, dayımınsa dizimden tutup beni yatağa bastırdıklarını daha dünmüş gibi hatırlıyorum. Sanırım o makasları görünce azan veya korkan tek çocuk ben değildim çünkü yatak bu durumlar için tasarlanmıştı. Dayımın ve babamın gayretleri yeterli olmayınca beni el ve ayak bileklerimden deri kayışlarla yatağa bağladılar ve göz göre göre o güzelim şeyden bir parça kopardılar... Şimdi bunun "İlk Göz Ağrım" ile ne alakası var diyeceksiniz. Oyun hayatıma bu hamleden sonra, ertesi akşam sünnet düğünümde aldığım Commodore 64'le başladım, o açıdan bu ayrıntıyı belirtmem gerekiyordu.



İYİ ALIŞVERİŞ

Sünnet düğünü bitti, hediye tahsilatı yapıldı, paralar toplandı ve eve gidildi. Tabii benim aklım başka yerimde ama annem babam bu sünnet işinin aradan çıkmış olmasına seviniyorlar, kız kardeşimse (Survivor Aytuğ) bana gelen hediyelere özenip ağlıyor falan. Ertesi akşam evde çok enteresan bir parti olduğunu hatırlıyorum. Babam ve eniştemler büyük bir iştahla Commodore 64'ü açıyor, bense iki bacağımın arasında koca bir yastıkla, yataktan onları seyrediyorum. Yanlış hatırlamıyorsam orada ve dolayısıyla hayatımda gördüğüm ilk Commodore64 oyunu *Decathlon* olmuştu. Bordo rengin hakim olduğu, piksel piksel adamların birbirinden hızlı koşmak için gözlerini yırttıkları (göz ağrısı kelimesinin çıkışı da oradandır aslında) bir oyundu.

Commodore64'le beraber alınan o iki QuickShot joystick sanırım başka hiçbir oyunda bu kadar eziyet görmemiştir. Adamları koşturabilmek için o kırmızı-siyah joystick'i bir sağa bir sola sallamamız gerekiyordu. Her yöne sallanışta çıkan "çıt, çıt" sesleri hâlâ kulaklarımda. Tabii ki 3-5 dakika boyunca joystick'i sallayınca insanda kol mol kalmıyor. O yüzden yeni yeni yöntemler icat etmiştik, joystick'i dibinden tutup hafif sarsma yoluyla kolun sağa sola gitmesi, kolu sağa sola sallamak yerine çorba karıştırırkenki kaşık yuvarlama hareketiyle joystick'i yuvarlayıp sağ-sol hamlesini elde etme, aramızda takımlar kurup kolunda derman kalmayanın yerine yedeğin geçmesi falan… O *Decathlon* benim ilk göz ağrımdır, hiçbir zaman unutacağımı zannetmiyorum. Ayrıca o oyun sayesinde evde bir Quickshot joystick hurdalığı inşa etmiştim. Yine çok iyi hatırlarım, babam kırılan joysticklerin kullanılabilir parçalarından yeni joystickler yapardı.





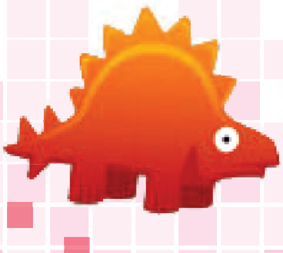
AİLE BOYU VIDI VIDI

O sıralar oyunlara Türkçe isim vermek sadece bizim ailemizde mi modaydı bilmiyorum ama ben bazı oyunları sadece Türkçe isimleriyle hatırlıyorum. Örneğin en çok oynadığımız oyunlardan biri olan *Aztec Challenge* bizim aile içinde Mısırlı adıyla, *Pac-Man* ise Vıdı Vıdı olarak anılıyordu. Mısırlı'daki piranalı denizi geçme kısmında anamız ağlardı resmen, bir de en son bölümlerde eleman karlı dağlara falan çıkıp delikli bir merdivende hoplaya zıplaya giderdi.

İşte böyle, 7 yaşında sünnet olup Commodore'a kavuştuktan üç sene sonra babama "bir kere daha kestireyim Amiga 500 alın" dedim, izin vermediler. "Kökten kopartayım, eve arcade makinası alın" dedim ona da hoşgörüyle bakmadılar. Sonra benim gidişatın iyi olmadığını gören annem babam 12 yaşımda bana bir PC aldılar, 2-3 sene PC'yi boza boza çoğu şeyini öğrendim. 15 yaşında da "noluyor lan bu basın dünyasında benden habersiz" dedim ve yazarlığa başladım. Bu hikâyenin kıssadan hissesi şu: Henüz sünnet olmadıysanız hiç gerilmeyin, sadece gelecek hediyeleri düşünün. Yalnız ben gördüm ki hayatta sadece bir kere sünnet olabiliyorsunuz, o yüzden artık PS3 mü aldırırsınız, Xbox 360 mı bilemiyorum, pazarlığınızı önceden yapın...

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





1980'LER...

Tuğbek: ♪♪ *Ayağıma bastın çocuk ♪♪ Çok kötü bastın çocuk ♪♪ Ayağıma basmaaağ çocuuuuuk… ♪♪*
Sinan: Tuğbek?
Tuğbek: ♪♪ *…çocuuun oluuur çocuuuuk! ♪♪ Ayağıma basma çocuk! ♪♪*
Sinan: Noluyo lan!? İyi misin olm sen?
Tuğbek: He yaw, Almanya'dan amcamgiller geldi de, onlara giderken vermek için en gereksiz kasetlerimi seçiyordum, ağzıma takıldı lanet şarkı.
Sinan: Senin de benim de evimizde bilgisayarımız var, müzik kasetlerinin üstüne oyun kopyalayıp oyun oynuyoruz, bir de üstelik böylesine güzel müzikler dinleyebiliyoruz! Olm çok çılgın zamanlarda yaşıyoruz lan! Ahahuahahah!
Tuğbek: Lan deme lan! Babam kızıyo lan!.. Dalga geçme, valla amcama verecektim kaseti, ağzıma takıldı. Valla bak!

1990'LAR...

Sinan: *…♪♪ Ben sizin babanızım, dım dı dı dım dım ♪♪ Ben ne dersem o olur… Dım dı dı dım dım ♪♪*
Tuğbek: Sinan?
Sinan: *… ♪♪ Gazinoya gidicem … ♪♪ Ben de şarkı söylicem "lülülülülü" ♪♪ Darbukacı solo yap… ♪♪ Yetti, yapma. Herkes çalsın oynicam "şıkşık şıkıdık şıkşıkı dık" ♪♪ Langırt! Ah, düştüm, oynamicam durun ♪♪*
Tuğbek: Sinan, olm ne dingil şeyler dinliyorsun yine?
Sinan: HAAA! SESİNİ DUYAmıyorum, hah kıstım. Olm gece gündüz Magic Star'da oynuyor bu adamın klibi sürekli, bu ne acayip şarkı lan! Böyle şarkı mı olur lan!
Tuğbek: Lan deme l… Neyse, olm az kaldı sabret, milenyum geliyor. Herkesin IQ'su artacak, uzaya çıkacağız, herhalde müzik zevki de çağ atlayacak yakında!
Sinan: İnşallah, yoksa ♪♪ *önce yemek yiyicem ♪♪ sonra diskoya gidicem ♪♪ Ben sizin babanızım… ♪♪ Ben ne dersem o olur ♪♪*
Tuğbek: Allah'ım! İmdaaaaaak!

2000'LER...

Tuğbek: Olm ne güzeldi 80'ler 90'lar di mi yaa?
Sinan: He ya, gözümde tütüyor o eski oyunlar, o eski şarkılar… Şimdi hiçbirinin o eski tadı yok.
Tuğbek: He!



BU BİR İLAN DEĞİLDİR!

Oyungezer
SAYI: 20 - 2009 / 06

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Donanım Editörü
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Online Projeler Sorumlusu
Burak Akmenek, burak@oyungezer.com.tr

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Özel Projeler Sorumlusu
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50, Fax: 0216 465 98 52

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 03 Haziran 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-19

"Bir Goyun", diye şaşırdı Ramon, "ne ola ki?""Sonsuz değişime" diye irkildi Alice, "nasıl dayanılabilir ki?" *"Uyan artık, Alice'ciğim!"* dedi Alice'in ablası, *"Bu ne uykusu böyle!"*"İlk kez", dedi Turkut sanki önceden biliyormuş gibi, "beceremediniz, tebrikler.""Öyle acayip bir düş gördüm ki!" dedi Alice kafasını kaldırırken. "Ne tebriği?" derken doğruldu Ramon, "becerememişim işte, becerilecek olan neyse.""Becerememeyi öğrenmekti becerilecek olan, tebrikler" diye tekrarladı kendini Turkut. "Lafı uzatamam, yeni göreviniz sizi bekliyor.""Fakat Alice?" diye sordu Ramon, "ona ne oldu?""Birçok şey" diye cevapladı Turkut, "sıra sizde". Çok ince bir kitap uzattı Ramon'a. Ramon kapağa baktı. İrkildi. Kitabın adı "Ramon Tamir Atölyesi"ydi, bazılarının beklediği üzere.

OYUNGEZER'İN TEMMUZ SAYISINDA

ŞEHRİ DERBEDER ETMEYE GELİYORLAR!



Geçen sayının ayıpları!

1. Geçen ay "geçen ayın ayıpları" bölümünü yazmayarak geçen ayın en büyük "geçen ayın ayıbı" olayına imza atmışız (geçen ay).
2. Piksel'de "dinOzorlar" bir yolunu bulup ters evrim yoluyla tekrar "dinAzorlar" olmuş. Olmadı meteor.
3. Ekran Dışı'nda Franklyn filminin yazısında Eva Green yerine Eva Mendes yazmışız. E tabii, anlaşılır bir hata.
4. Mafia 2 ön incelemesinde şehirleri karıştırmışız, Lost Heaven yerine Paradise City demişiz, cennet vatanım anlamında.




The Power of X2
HD 4870 X2 and HD 4850 X2
World Fastest!
New!
Only from Sapphire
RADEON HD 4870 X2
X2 DUAL VPU POWER!
2GB GDDR5
RADEON HD 4850 X2
X2 DUAL VPU POWER!
2GB GDDR3
1GB GDDR3
ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS
ATI CROSS FIRE X TECHNOLOGY
SAPPHIRE
www.sapphiretech.com
©2008 Advanced Micro Devices, Inc., ATI, the ATI logo, Avivo, Catalyst, Catalyst Control Center, CrossFireX, HyperMemory, PowerPlay, Radeon, SurroundView, The Ultimate Visual Experience and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.